33
ANNO 4
NUMERO 33
SETTEMBRE 1994
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

164 PAGINE DI MANIA

SUPER STREET FIGHTER II
LA LEGGENDA CONTINUA

SONY
LE NOVITA' DEI PROSSIMI MESI

E ANCORA
FIGHTER'S HISTORY
PIRATES OF THE DARK WATER
WILD TRAX - POPULOUS II
FATAL FURY II

TUTTE LE NEWS
DAL CES DI CHICAGO

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

prendi il comando dell'ultima e piu' sofisticata

macchina da guerra

tra le linee nemiche

Super Power - 89%
Joypad - 87%

CHOPLIFTER III

SNES
Game Boy

Ecco Choplifter III, lo spara e fuggi più avvincente e giocabile del secolo che vi terrá incollati al vostro Super Nintendo.

Avrete di fronte un nemico ben equipaggiato e dotato di armi potentissime.

Ma niente paura: con il vostro arsenale ultramoderno riuscirete ad infliggere all'avversario duri colpi e a portare in salvo gli ostaggi a bordo dei vostri sofisticati mezzi aerei.

Dotato di uno scrolling morbidissimo e di una splendida animazione, Choplifter III è un videogioco che vi assicura azione e divertimento al 100%

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ocean

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

Choplifter III © 1983 Broderbund Software Inc. All Rights Reserved. © 1993 Beam Software PTY Ltd. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

PERGIOCO

i punti vendita

MILANO entrata via Aldrovandi

MILANO via S.Prospero 1,Cordusio

ROMA via Degli Scipioni 109/111

Entra da
PERGIOCO
Trovi il gioco che cerchi
E in più hai il catalogo completo aggiornato
COMPENDIO GIOCHI NEWS
le novità
i listini
le informazioni

di più

PERGIOCO®

vendita telefonica
consegne in tutta Italia
telefona
02 / 29.52.42.56

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 8

MADE IN JAPAN 24

AMERICANICAMENTE 33

SEGA CITY 35

NINTENDO NEWS 37

RECENSIONI 39

ROGUE'N'ROLE 111

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 114

CONSOLIAMOCI 119

CONTROL YOUR CONSOLE 122

CYC 144 HELP 126

CYC SPECIALE 130

BOVAS' HARD CAFE' 154

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Alessandra e Carlo Gandolfi • Redazione: Xenia - Casella

BEAT 'EM UP
SHOOT 'EM UP
CONSOL 'EM UP

A quanto pare siamo tutti arrabbiatissimi. Perché? Semplicemente per il fatto che vanno sempre più di moda i giochi dove si devono sfogare interamente tutte le proprie energie. Ma perché c'è questa straordinaria sete di picchiare? Perché si ha così tanta voglia di sradicare la testa del nostro nemico?
Le motivazioni possono essere tantissime; c'è chi dice che stiamo andando verso una generazione sempre più violenta, chi invece sostiene che i giochi di questo genere servono a scaricare meglio le tensioni, e così via. Io devo dire che da quando sono nati i videogiochi si è sempre sparato a qualcosa, e nonostante questo non mi pare di far parte di una generazione violenta.
Forse la verità sta da un'altra parte, forse la poca fiducia che i giovani hanno verso le istituzioni e a volte verso i genitori stessi, causa la necessità di cercare dei "protettori", ovvero dei personaggi capaci di salvarci da ogni situazione traballante, capaci di proteggerci da ogni evenienza e dotati non solo di straordinarie qualità fisiche, ma anche di scarsissime doti intellettive, poiché per muoversi hanno bisogno di essere "manovrati" da qualcuno.
E' un po' come avere tanti geni della lampada pronti a battersi per noi, ma incapaci di ribattere alle nostre idee e alle nostre opinioni.
Sarà allora il momento dei miti "tutta forza e niente cervello"? Può darsi, ma la consolazione arriva dal fatto che la mente di questi "protettori" è gestita proprio dai giocatori stessi, che forse non hanno muscoli, ma di testa ne hanno sicuramente da vendere.

Buona lettura e buon ritorno a scuola da Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

3DO
82 SHOCKWAVE

GAME BOY/SUPER GAME BOY
50 DONKEY KONG
105 TETRIS FLASH

GAME GEAR
40 ANDRE AGASSI TENNIS
58 DROPZONE

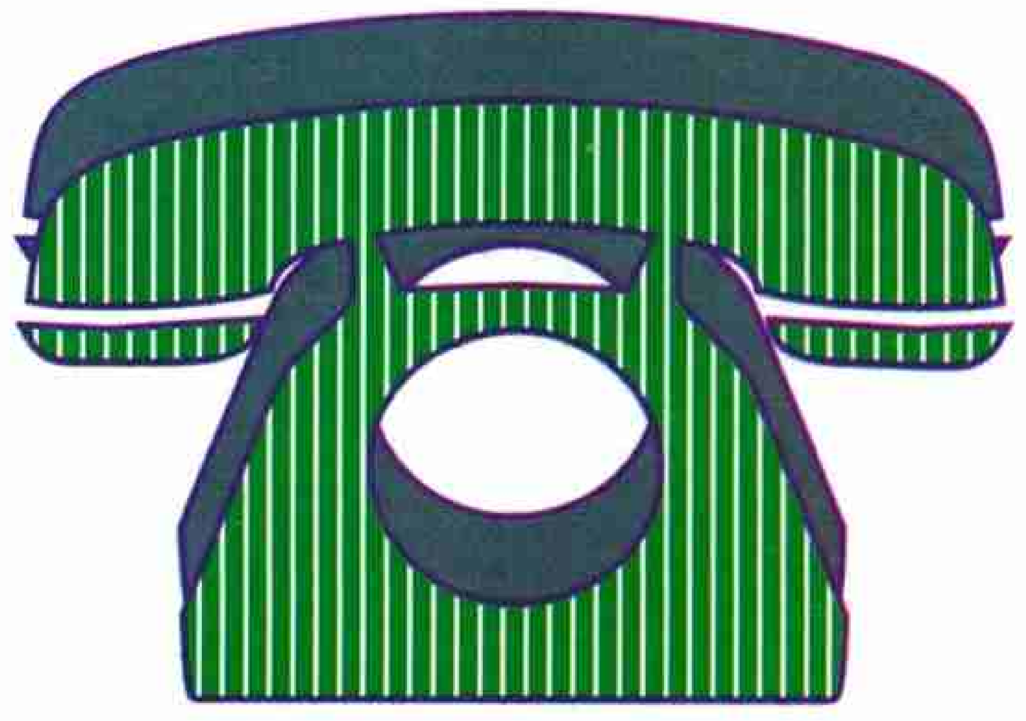
MEGA CD
75 FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MEGA DRIVE
66 FATAL FURY 2
42 MARIO ANDRETTI RACING
54 PIRATES OF THE DARK WATER
90 SONY - PREVIEW
100 SUPER STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO
40 ANDRE AGASSI TENNIS
46 FIGHTER'S HISTORY
54 PIRATES OF THE DARK WATERS
60 POPULOUS II
72 RANMA 1/2
78 SHIEN THE BLADE CHASER
90 SONY - PREVIEW
86 TOTAL CARNAGE
96 VIRTUAL BART
100 SUPER STREET FIGHTER II
108 WILDTRAX

Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



144.22.09.45

FINALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.
CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COM PLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORTI COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI,
E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!
CHIAMA SUBITO! **TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION,**
CD MAGAZINE E IL TUO MONDO
TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA
EDIZIONI

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

SOFTWARE & GAMES

PROSSIMA APERTURA NEGOZIO a TORINO in Corso Dante, 2

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202-3081352

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACTRAISER 2	114900	(U)
ADDAMS FAMILY 2	49000	(E)
AGASSI TENNIS	129000	(U)
ALCAHEST	telef.	
ALIEN 3	86000	(E)
ALIEN VS PREDATOR	59000	(J)
ART OF FIGHTING	139000	(U)
ASTERIX	79000	(E)
ASTRO GOGO	telef.	
AXELAY	64000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	149000	(U)
BASTARD	199000	(J)
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	69000	(E)
BIOMETAL	139000	(E)
BUBSY	69900	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	149900	(U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	89000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145000	(E)
CHOPLIFTER 3	114000	(U)
CLAY FIGHTER	119000	(E)
COSMO GANG	59000	(J)
COSMO POLICE	telef.	
CYBER SPIN	59000	(U)
D-FORCE	42000	(U)
DOOMSDAY WARRIOR	59000	(U)
DRAGON	telef.	
DREAM TV	120000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EMPIRE STRIKE BACK	159000	(E)
EXCITE SOCCER 94	185000	(J)
EYE OF THE BEHOLDER	139000	(U)
F ZERO	59000	(E)
F1 POLE POSITION	129900	(E)
FATAL FURY	64000	(E)
FATAL FURY 2	153000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119900	(E)
FINAL FIGHT	49000	(E)
FINAL FIGHT 2	69900	(E)
FIRST SAMURAI	139900	(E)
FLINSTONES	149000	(E)
GENGIS KHAN 2	136000	(U)
GOAL 2	131000	(U)
GOOF TROOPS	79900	(E)
HIGHWAY BATTLE	193000	(J)
HOOK	59000	(U)
IKARI WARRIOR	99000	(J)
INSPECTOR GADGET	124000	(U)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69900	(E)
JOE & MAC 2	109000	(U)
JUNGLE BOOK	telef.	
KENDO RACE	59900	(U)
KING OF DRAGON	132000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	128000	(U)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	159000	(U)
LIBERTY OR DEATH	139000	(U)
LOONEY TUNES	59000	(E)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	139000	(U)
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	79000	(U)
MECH WARRIOR	59000	(E)
MEGA MAN SOCCER	139000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	139000	(U)
MEGALOMANIA	59000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	136000	(U)
MORTAL KOMBAT	99900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	139000	(E)
MR NUTZ	89000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	129000	(E)
NBA SHOWDOWN	139000	(U)
NHLPA 94 HOCKEY	119000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129000	(E)
PEACE KEEPER	144000	(U)
PHALANX	49000	(U)
PILOT WINGS	49000	(E)
PINK PANTHER	79000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	129000	(U)
PLAYER MANAGER	89900	(E)
POP'N TWINBEE 2	111000	(E)
PRINCE OF PERSIA	89000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	139000	(U)
R-TYPE 3	139000	(E)
RACE DRIVING	69000	(U)
RAIDEN TRAD	42000	(U)
RAMPART	49000	(U)
RANMA 1/2 PART 3	199000	(J)
ROCK & ROLL RACING	121000	(E)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
ROCKO'S MODERN LIFE	114000	(U)
ROCKY & BULLWINKLE	59000	(U)
RUN SABER	49000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	99900	(E)
SD GREAT BATTLE 2	telef.	
SECRET OF MANA	155000	(U)
SENSIBLE SOCCER 92/93	89000	(E)
SHADOW RUN	141000	(E)
SHIEN	telef.	
SIM CITY	64000	(E)
SKYBLAZER	119000	(E)
SMASH TENNIS	telef.	
SOCCER KID	telef.	
SONIC BLASTMAN 2	telef.	
SPACE ACE	119000	(E)
SPECTRE	111000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	49000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	149000	(U)
STARWING	69000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	184000	(E)
STRIKER 2	143000	(E)
SUPER ALESTE	49000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	127000	(U)
SUPER BOMBERMAN 2	199000	(J)
SUPER CASTLEVANIA IV	69000	(E)
SUPER CHASE HQ	89000	(U)
SUPER CONFLICT WORLD	69000	(E)
SUPER F1 CIRCUS LIMITED	59000	(J)
SUPER GOAL 2	141000	(U)
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140000	(E)
SUPER LOOPZ	telef.	
SUPER MARIO ALL STARS	119000	(E)
SUPER MARIO KART	119000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59000	(E)
SUPER METROID 2	134000	(U)
SUPER PANG	139000	(E)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STAR WARS	139000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	209000	(J)
SUPER STRIKE GUNNER	59000	(E)
SUPER TENNIS	49000	(E)
SUPER TROLL	79000	(U)
SUPER TURRICAN	79000	(U)
SUPER VALIS IV	42000	(J)
TAZMANIA	56000	(E)
TERMINATOR 2	59000	(U)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	136000	(U)
THUNDER SPIRITS	42000	(U)
TIME SLIP	79900	(E)
TIME TRAX	119000	(U)
TINY TOONS	69900	(E)
TOM & JERRY	42000	(U)
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	124000	(U)
TOTAL CARNAGE	64000	(E)
TRODDLERS	109000	(E)
TURN & BURN	139900	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	141000	(U)
ULTIMA - THE FALSE PROPHET	139000	(U)
V GUNDAM	telef.	
VIRTUAL SOCCER	129000	(E)
VIRTUAL TENNIS	195000	(J)
WAYNE'S WORLD	39000	(U)
WIZARDRY 6	139000	(U)
WORLD CUP USA 94	109000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79900	(E)
X-CALIBER 2099	telef.	
YOSHI & COOKIE	99000	(U)
YOUNG MERLIN	99000	(E)
ZELDA 3	90000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	120000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	59000	(E)
ADDAMS FAMILY	69900	(E)
AGASSI TENNIS	42000	(E)
ALADDIN	99000	(J)
ALIEN 3	69000	(E)
AMERICAN GLADIATORS	45000	(U)
ART OF FIGHTING	109000	(J)
ASTERIX	99000	(E)
ATOMIC RUNNER	49000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99900	(E)
BARNEYS	79000	(U)
BATMAN IL RITORNO	59000	(E)
BATTLETOADS	71000	(J)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	124000	(U)
BLASTER MASTER 2	56000	(U)
BUBSY	49000	(E)
BURNING FORCE	29000	(E)
CAESAR PALACE CASINO'	129000	(E)
CAPITAN AMERICA	51000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	110000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	71000	(U)
CHUCK ROCK II	73000	(E)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COOL SPOT	59000	(E)
CORPORATION	49000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	49900	(E)
DAVIS CUP TENNIS	109000	(E)
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	73000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	111000	(E)
DRACULA	84000	(E)
DRAGON	telef.	
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79000	(E)
DUNE II	121000	(E)
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	129000	(J)
EX MUTANT	93000	(U)
FATAL FURY	69000	(E)
FATAL FURY 2	144000	(J)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	110000	(E)
FLASHBACK	90000	(E)
FLINSTONES	69000	(E)
FORMULA 1	129900	(E)
FUN & GAMES	114000	(U)
G-LOCK	51000	(E)
GAUNTLET IV	79000	(U)
GEMFIRE	59000	(U)
GHOULS 'N GHOST	55000	(E)
GOAL	telef.	
GODS	79900	(E)
GOOFY'S HISTORY	121000	(U)
GRINDSTORMER	90000	(U)
GUNSTAR HEROES	89000	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HIGH SEA HAVOC	109000	(U)
HOME ALONE 2	77000	(U)
HOOK	70000	(U)
HYPERDUNK	114000	(E)
INDIANA JONES	50000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	121000	(E)
JAMMIT	133000	(U)
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	119000	(U)
JOE MONTANA FOOTBALL 94	124000	(U)
JOHN MADDEN 94	119000	(E)
JUNGLE BOOK	telef.	
JUNGLE STRIKE	81000	(U)
KICK OFF	63000	(E)
KID CAMALEON	60000	(E)
KRUSTY'S FUN HOUSE	95000	(U)
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	40000	(E)
LANDSTALKER	143000	(U)
LAST BATTLE	39000	(E)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	149000	(E)
LHX ATTACK CHOPPER	63000	(E)
MAGIC QUEST STARRING MICKEY MOUSE	140000	(U)
MARIO ANDRETTI RACING	119000	(E)
MARKO MAGICAL FOOTBALL	telef.	
MAZINGA WARS	60000	(E)
MEGA TURRICAN	109000	(U)
MEGALOMANIA	45000	(E)
MICKEY MOUSE CASTLE	59000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	124000	(U)
MICROMACHINES	86000	(E)
MIG 29 FULCRUM	114000	(E)
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	119000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	59000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	99000	(E)
NBA ACTION 94	129000	(E)
NBA JAM	99000	(E)
NBA SHOWDOWN	121000	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	129000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPSHIP	113000	(U)
NOBUNAGAS AMBITION	116000	(U)
NORMY'S BEACH BABE	98000	(U)
OUTRUNNERS	119000	(E)
PACMANIA	56000	(E)
PAPERBOY	34000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	99000	(E)
PGA TOUR GOLF 2	89000	(E)
PIRATES GOLD	127000	(U)
POPULOUS II	64000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109900	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	69000	(J)
PUGGSY	79000	(E)
RAMPART	45000	(U)
RANGER X	89000	(E)
REN & STIMPY	89000	(U)
ROAD RASH 2	70000	(E)
ROBOCOP 3	79900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	99000	(E)
ROCK & ROLL RACING	telef.	
ROLLING THUNDER 3	49000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	86000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	89000	(E)
SHADOW RUN	111000	(U)
SHINOBI 3	114000	(E)
SIDE POCKET -BILIARDO-	59000	(J)
SKITCHIN	99900	(E)
SOLDIER OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)	139000	(U)
SONIC 1	45000	(J)
SONIC 2	64000	(J)
SONIC 3	139000	(E)
SONIC SPINBALL	79000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	129000	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	129000	(E)
STREET OF RAGE 2	85000	(E)
STREET OF RAGE 3	131000	(J)
STRIDER 2	59000	(E)
SUB TERRANIA	114000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	49000	(E)
SUPER HANG ON	49000	(E)
SUPER KICK OFF	59900	(E)
SUPER MONACO GP II	64000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	159000	(J)
TALE SPIN	50000	(E)
TAZMANIA	64000	(E)
TEAM USA BASKETBALL	63000	(E)
TERMINATOR 2	49000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	telef.	
THE LOST VIKINGS	121000	(E)
THUNDER FORCE IV	70000	(E)
TOE JAM & ERALD	29000	(E)
TOE JAM & ERALD II	99000	(J)
TOKI	49000	(E)
TOYS	70000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	124000	(E)
UNIVERSAL SOLDIER	69900	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	170000	(E)
WIZ'N'LIZ	64000	(E)
WONDER BOY 5	64000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	109000	(E)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	69000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95000	(E)
X-MAN	56000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	105000	(E)
ZOOL	84000	(E)

AMIGA CD32

ARABIAN NIGHTS	39000
ARCADE POOL & SUPERFROG	69900
BATTLECHESS ENHANCED	69900
BRUTAL FOOTBALL	69900
BUBBA'N'STIX	59900
BUBBLE AND SQUEAK	telef.
CAPTIVE 2/LIBERATION	79000
CASTLES II	69900
CHAOS ENGINE	69900
D/GENERATION	49900
DANGEROUS STREETS	49900
FIRE & ICE	69900
FRONTIER - ELITE II	69900
GUARDIAN	telef.
GUNSHIP 2000	69900
HEIMDALL II	69900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49900
JURASSIC PARK	64900
KICK OFF 3	69900
LABYRINTH OF TIME	69900
LEGACY OF SORASIL	69000
MEAN ARENAS	59900
MICROCOSM	129900
MORPH	59900
MORTAL KOMBAT	telef.
MYTH	39900
NAUGHTY ONES	59900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPSHIP	59000
OVERDRIVE & ASSASSIN	69900
PINBALL FANTASY	79900
PIRATES GOLD	69900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69900
ROBOCOD	59000
RYDER CUP	79900
SEEK AND DESTROY	59900
SENSIBLE SOCCER 92/93	59900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
SUPER METHANE BROTHERS	69900
T.F.X.	64900
THE LAST NINJA	39900
THE LOST VIKINGS	69900
TROLLS 2 (OSCAR)	69900
ULTIMATE BODY BLOWS	69900

THE TOP GAMES

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax, compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

- ☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

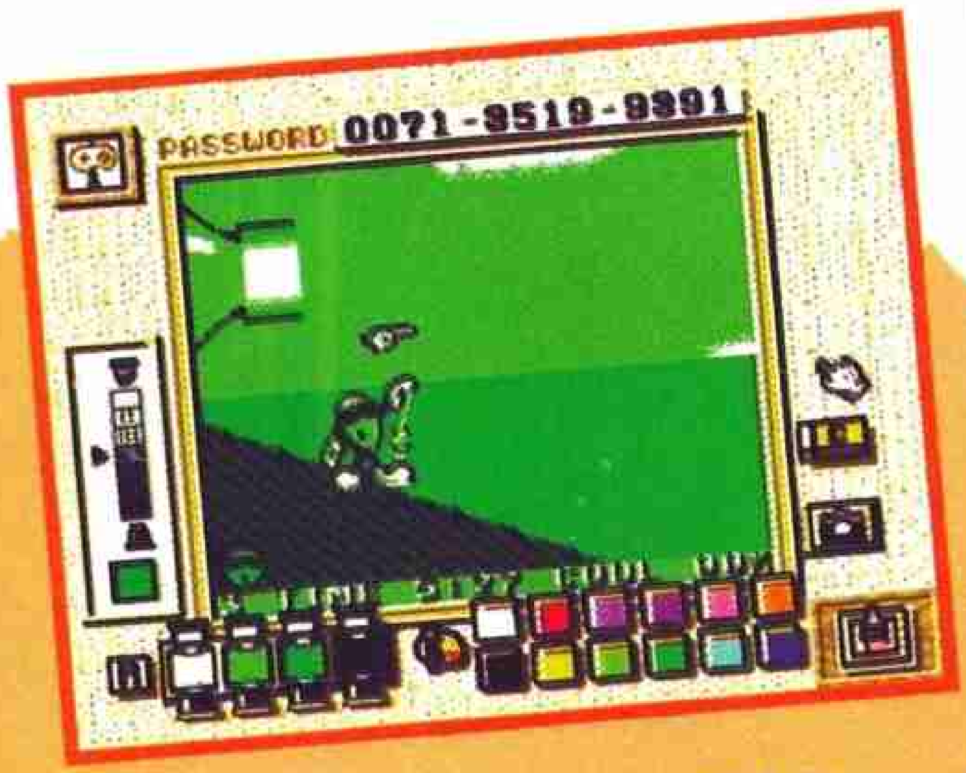
SUPER GAMEBOY
TENETEGLI LONTANA LA KRIPTONITE!

Era ovvio, scontato, oserei dire addirittura palese! Dopo Superman, Supergirl e Superboy, poteva mancare anche Super Gameboy? No di certo...

per questo ci ha pensato la Nintendo, un nome che da sempre è associato ai videogiochi più famosi quanto gli italiani lo sono con pizza, mandolino e spaghetti. Ma lasciando perdere queste amenità, diamo un'occhiata a questo nuovo prodotto sfornato dall'indomabile software/hardware house nipponica.
Il titolo è per certi versi un po' sibillino, ma di sicuro la parola "Gameboy" non sarà di certo passata inosservata: infatti questo articolo è qui con lo scopo di illustrarvi tutte le peculiarità del Super Gameboy appunto, che altro non è che una versione potenziata del caro vecchio Gameboy a cristalli liquidi, visto e considerato che questo è a colori! Ebbene sì la Nintendo si è decisa a lanciare il suo primo portatile a colori! Alt, fermi tutti!
Non ditemi che qualcuno si era già vestito, aveva rotto il porcellino con dentro gli ultimi risparmi e si era già lanciato nel proprio negozio di fiducia ad acquistare questo Super Gameboy, senza però possedere un Super Nintendo!
Infatti scherzavo (scherzetto giapponese, tling!) quando ho detto che il Super Gameboy è un portatile: alla Nintendo hanno pensato bene di lanciare questo prodotto come una periferica, o meglio un'espansione, per il Super Nintendo, anche perché il successo commerciale del Gameboy portatile monocromatico è ancora abbastanza grande che lanciare sul mercato un'altra piccola console sarebbe un vero e proprio suicidio economico.
Comunque per il momento il Super Gameboy è a tutti gli effetti una macchina che non potrà che fare contenti tutti i possessori dei due sistemi che hanno passato parecchie ore, con conseguente

perdita di diverse diottrie, a giocare i vari Mario, Castlevania, Mega Man, Tetris, ecc... sul monitorino dalle sfumature verduncole, infatti con questo Super Gameboy il sogno di molti giocatori si avvererà: poter giocare con il Gameboy su di un normale televisore, e con i colori del Super Nintendo! (beh, non proprio tutti, però...).
La forma della periferica è molto simile a quella del vecchio, ma non per questo meno bello, PC Engine anche se a dire la verità mi è sembrata un po' più grossa. Per far funzionare il Super Gameboy basta inserire il "corpo" nello slot dove normalmente vanno inserite le cartucce; a questo punto si può introdurre una qualsiasi cartuccia del Gameboy normale (o una di quelle specifiche che stanno per essere commercializzate assieme alla console, anche se come oramai avrete capito il Super Gameboy non è una vera e propria console) e - squillino le trombe e rullino i tamburi - ecco a voi il SUPER GAMEBOY!!!
La prima cosa che si può notare con l'accensio-

ne del Super Nintendo/Super Gameboy è lo schermo di gioco, di dimensioni ridotte, ma con un'ottima definizione delle immagini anche a colori; l'area di gioco è dunque piccola, ma premendo contemporaneamente i tasti L e R sul pad del SNES, avrete libero accesso a una serie di menu e opzioni varie, che vi verranno visualizzate nella parte bassa dello schermo (simpatica l'idea di lasciare lo schermo di gioco all'interno di un Gameboy disegnato in bitmap), mentre con la pressione del tasto X è possibile cambiare in qualsiasi momento la palette di base, passando dal monocromatico (un mono-



cromatico comunque un pochettino diverso da quello a cui siamo abituati sul portatile) a una gamma di colori più vasta, veramente piacevole alla vista.

La prima icona partendo da sinistra, ovvero quella che sembra raffigurare un quadro futurista, è l'opzione che permette all'utente di scegliere una tra le palette cromatiche di default con la quale giocare (se non sbaglio mi sembra che siano tutte di quattro colori al massimo...), oppure crearne addirittura una a proprio piacimento (a cui verrà associata una password, per poterla riutilizzare in futuro).

L'icona contraddistinta da una serie di rettangoli sovrapposti invece, dà al giocatore la possibilità di scegliere con quale sfondo giocare. Così se vi stancate del disegno del Gameboy classico potrete scegliere tra altri otto fondali diversi: uno completamente nero (leggasi "zero fondale"), un simil-3D con delle finestrelle aperte su di un cielo nuvoloso, uno che sembra una lastra di sughero, un altro immerso nella natura con l'area di gioco che sembra un tabellone luminoso da stadio, una sala da cinema con tanto di tendoni e pubblico che ammira le vostre partite, una specie di quadro naïf con dei gattini ad-

dormentati, un tavolo da disegno con tanto di matite sparse e una composizione dadaista (o cubista, o impressionista, o se volete semplicemente "schizzata").

Passiamo all'opzione che "setta" i controlli nella maniera più confortevole per il giocatore e alla quale si può accedere semplicemente "cliccando" l'icona con il pad disegnato (ma va?). Qui si può scegliere liberamente come sistemare i tasti 1 e 2 tipici del Gameboy, al mega pad del Super Nintendo, scegliendo tra due diverse configurazioni.

L'ultima opzione disponibile riguarda, ancora una volta, l'abbellimento dello schermo ed è selezionabile attraverso l'icona con la facciona disegnata da una matita. Il giocatore, o un amico, o il fratellino, o se volete anche il

cane, si potrà così sbizzarrire spaziando qua e là per lo schermo maneggiando un cursore-pennarello per personalizzare il tutto con scritte e/o disegni vari (cosa con la quale Marco riusciva particolarmente bene a esprimere tutta la sua "arte", infangando lo schermo con frasi e disegnini più o meno penosi proprio mentre mi accanivo come un dannato su Tetris Flash!). Well, mi sembra non ci sia nient'altro da aggiungere, perciò spupazzatevi le prime due recensioni per questo Super Gameboy, che a prima vista potrebbe sembrare il prodotto più scemo che si sia mai potuto vedere sul mercato, ma vi assicuro che lo apprezzerete, al di là della presentazione poco seria con la quale si propone agli occhi dei più incalliti videogiocatori (che al giorno d'oggi non s'accontentano più di nulla se non "rotea e zumma", se non ci sono un tot di colori su schermo o se il parallasse è a uno o più strati copperizzati, ecc...).

MAO

IL JOYSTICK UNIVERSALE

O quasi. L'Intelligent Universal Control è stato creato (pare) appositamente per i picchiaduro che affollano tutte le console: il design ricorda vagamente il joystick del Neo Geo, ma la caratteristica principale è quella di essere collegabile tramite alcuni cavetti direttamente al Super Nes, al Megadrive, al Neo Geo e al PC Engine (se i cavetti vi stanno sulle scatole, c'è anche la possibilità di usarlo con il controllo a infrarossi - venduto a parte). Inoltre, ogni pulsante di fuoco (e pure lo START) è provvisto di autofire regolabile (nel caso siate così scarsi da non riuscire a fare i calcioni a raffica da soli). I comandi sono precisi, il joystick è provvisto di microswitch e la risposta e più che soddisfacente: per noi è una vera pacchia con tutte le macchine che abbiamo...

IL GAME GEAR DA GUERRA

Dovunque, comunque: questo nuovo accessorio per Game Gear sembra fatto apposta per permettere di utilizzare il portatile Sega in qualsiasi condizione senza far strage di pile. Il Solar Gear infatti è una specie di "alloggiamento" per Game Gear provvisto di batterie ricaricabili interne, due altoparlanti supplementari e una bella distesa di pannelli solari. Le batterie in questione possono così venir ricaricate utilizzando la luce del sole, utilizzando la console in questione senza dover più spendere una lira in corrente. Domanda classica: e se piove? Se piove, i pannelli funzionano lo stesso (ignoranti), comunque per ogni evenienza nella confezione sono inclusi anche un adattatore per l'accendisigari della macchina (per poter tediare papà in autostrada) e un trasformatore da utilizzare in casa. Peccato solo per la taglia (il cavetto che vedete spuntare dal Game Gear è una cosa che abbiamo fatto fare noi, fate finta di niente).

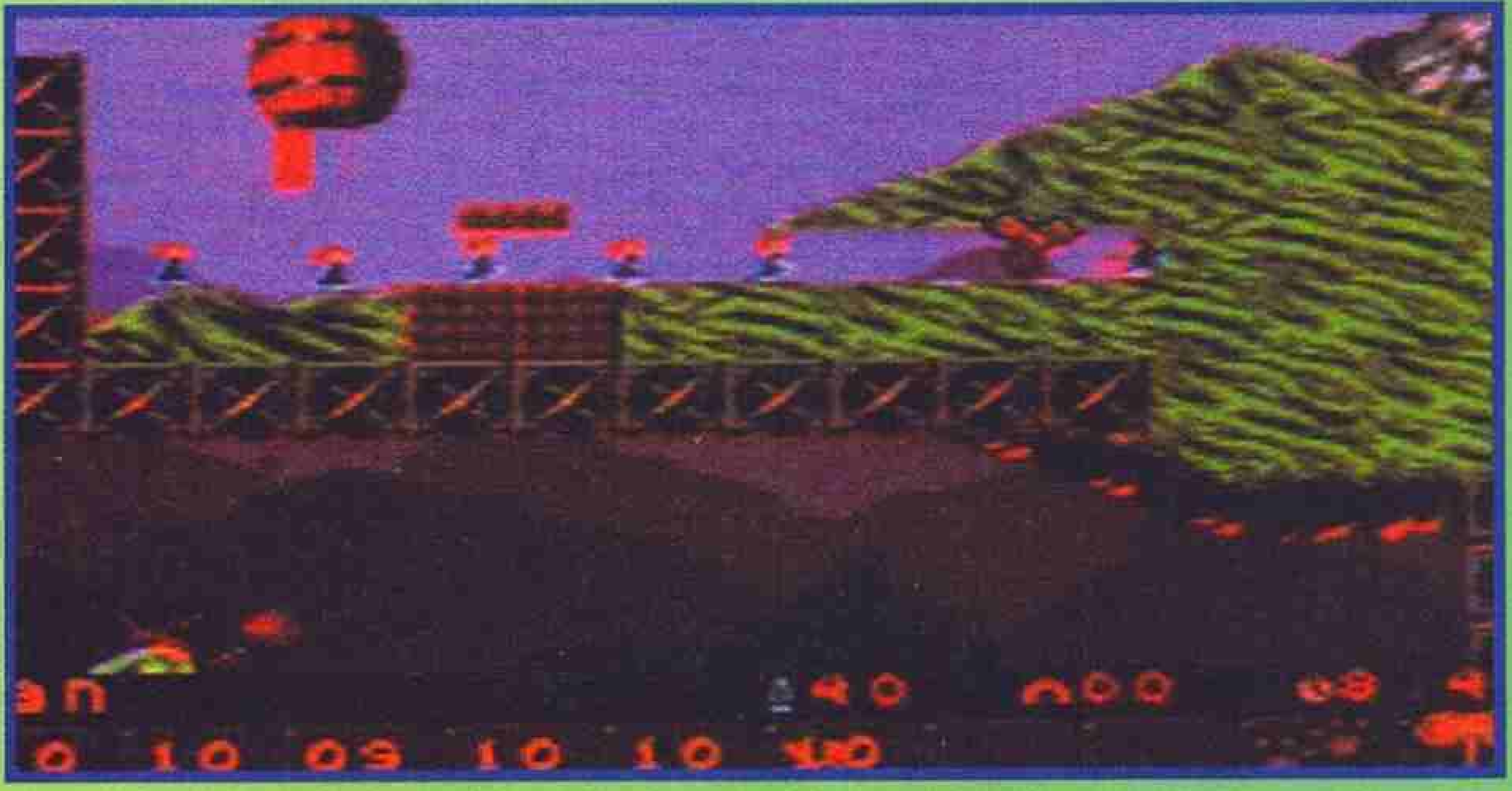
ANDATE CON MAX A

Niente paura, non è affatto una polemica: ho rinunciato volontariamente alla gita in Illinois - anche se adesso me ne pento. Comunque, siccome non c'ero, non posso raccontarvi nessuna malignità, per cui beccatevi il resoconto (scritto al solito da VF) del materiale che il buon vecchio Max ci ha raccolto per strada...

Alex

PSYGNOSIS

Beh, della grossa novità Psygnosis per Megadrive, FLINK (il titolo completo e definitivo sarà The Misadventures of Flink), abbiamo già abbondantemente parlato sul numero scorso e mi resta poco da aggiungere, se non che l'uscita è prevista per questo autunno. Come forse ricorderete dall'articolo pubblicato ormai diversi mesi addietro, c'era tutta una serie di giochi che la Psygnosis si preparava a fare uscire. C'era per esempio un interessante Castle che non verrà purtroppo più pubblicato dalla casa inglese, non dubitiamo comunque di vederlo risorgere ben presto sotto nuove etichette. Anche di un altro paio di giochini, come Quest e Dropzone, non si sa più nulla.



In compenso, restando in casa Sega, prende forma quello Scavenger 4 per Mega CD a cui avevamo accennato, che in realtà si chiamerà Novastorm e di cui potete leggere nell'apposito boxettino. Idem dicasi per Discworld, purtroppo di entrambi abbiamo solo foto della versione per PC.

Sempre per Mega CD torna una nostra vecchi(ssim)a conoscenza: SHADOW OF THE BEAST II. Il gioco è uscito ormai da parecchio tempo su computer, e anche dal primo episodio uscito su console sono passate parecchie stagioni. Tra l'altro non vedo la necessità di pubblicare un gioco del genere su CD, visto che si tratta bene o male del solito platform. Oltre all'azione, una buona parte del gioco riguarda trappole e enigmi da risolvere, e sono state aggiunte diverse sequenze cinematiche tra i livelli: l'originale è ormai un po' vecchiotto ma era un discreto giochino, vedremo questa sua conversione...

Se la Beast è uno dei cavalli di battaglia della Psygnosis, Lemmings ne è il vero e proprio simbolo. Per quei pochi che non lo ricordano: Lemmings è uno dei puzzle-game più originali mai usciti. Si tratta di salvare della simpatiche creaturine dalle tendenze abbastanza suicide, i Lemmings appunto, facendole arrivare al sicuro a casa tramite una limitata serie di comandi che si possono dare per specializzarle in questo o quel lavoro. Ora è il turno di LEMMINGS 2: THE TRIBES. I livelli sono aumentati, sono in totale 120, ma sono soprattutto aumentati di gran lunga i comandi (sono 55) che si possono dare loro: ci sono Lemming surfisti, saltatori, nuotatori, altri ancora tirano con l'arco, il bazooka, usano jetpack, kayak, deltaplano, etc. Per rendere la cosa più gestibile i Lemming sono stati divisi in 12 tribù, ognuna con una serie di specializzazioni più adatte a superare la particolare sezione del mondo in cui si trovano. Anche i fondali sono stati resi più interattivi.

Lemmings 2 ha insomma mantenuto lo spirito del Lemmings originale aggiungendovi un sacco di miglioramenti, e soprattutto molta più varietà: vi consiglio caldamente di darci un'occhiata. Il gioco dovrebbe uscire questo autunno per tutti i principali formati: Megadrive, Game Gear, Game Boy e SNES. A proposito, per quest'ultima versione è stato annunciato un innovativo metodo di controllo, vedremo...

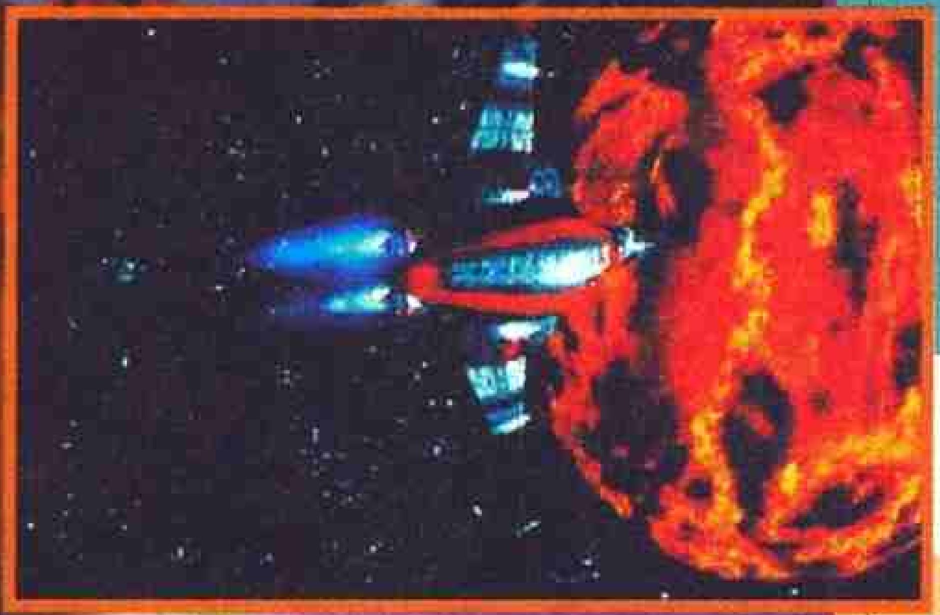
L CES DI CHICAGO...

NOVASTORM

MEGA CD
AUTUNNO 94

L'anno è il 2129 ma gli ingredienti sono sempre gli stessi: una manciata di pianeti in pericolo, conditi con spruzzate di malintenzionati alieni qua e là e UN solo caccia spaziale in grado di cuocerli tutti a puntino, ovvero il caccia sperimentale Scavenger 4 (si, ma gli altri 3 che fine hanno fatto?).
Novastorm è il seguito ideale di Microcosm, un gioco uscito su CD in diversi formati, che ha succitato scalpore per la ricchezza grafica, anche se non proprio per la giocabilità e l'interattività. La Psygnosis lo pubblicizza da qualche mesetto (vi avevamo accennato un paio di mesi addietro a un nuovo gioco su CD dal titolo Scavenger 4, ora cambiato) come un gioco della seconda generazione su CD, un'evoluzione

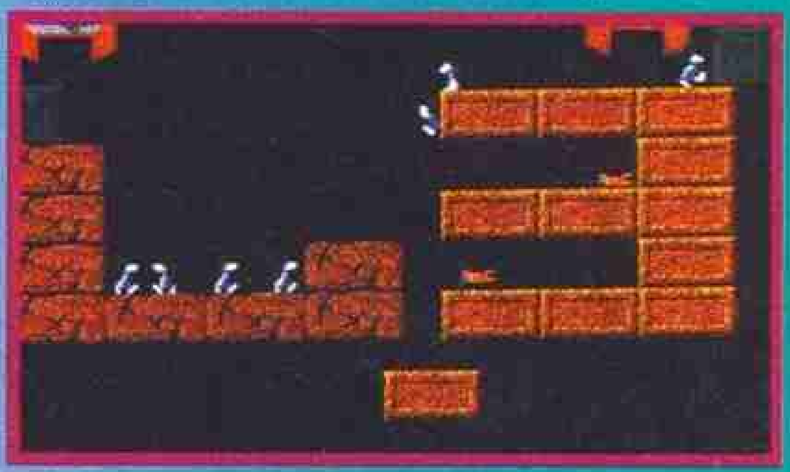
del concetto che ha guidato giochi come Microcosm e Rebel Assault (coraggio, non dovrebbe farsi attendere ancora molto). Come intendono realizzare ciò non è del tutto chiaro, visto che si tratta sempre di uno shoot 'em up ambientato in sei diversi mondi, tutto quello che si sa è che verranno utilizzate delle tecniche innovative come lo Z-Buffering che dovrebbe consentire una completa interazione tra l'astronave, i nemici e i fondali, oltre a dare una realistica sensazione di profondità al gioco. Il Fractal Engine dovrebbe poi consentire di creare fondali realistici con un minimo accesso al CD, consentendo animazioni fluidissime anche su CD relativamente lenti come quello del Mega CD. Mi sembra superfluo aggiungere che il gioco sarà imbottito di sequenze animate renderizzate mozzafiato: le premesse sono davvero ottime.



LEMMINGS 3

3DO
AUTUNNO '94

La vera novità in casa Psygnosis era il secondo ritorno delle piccole creaturine sui nostri monitor: per ora non si parla di versioni SNES o Megadrive, del resto deve ancora uscire il secondo episodio, ma penso sia solo questione di tempo.
Il gioco è sempre lo stesso, un puzzle game terribilmente accattivante, e i 120 nuovi livelli sono stati arricchiti da un numero molto maggiore di trappole e mostriciattoli che attendono al varco i nostri Lemmings. Loro sono, naturalmente, ben preparati, con una nuova serie di attrezzi e abilità che possono utilizzare, ma soprattutto con dei



Lemmings molto più grossi, animati, a quanto dicono, molto bene. Qualche mese di attesa non è troppo, vero?

DISCWORLD

MEGA CD
PRIMAVERA '95

Immaginate un mondo dalla forma di un disco, appoggiato sulle spalle di quattro enormi elefanti posti sul dorso di una immensa tartaruga che nuota nello spazio. Immaginate Ankh-Morpork, immensa città popolata dalla peggiore feccia della faccia del mondo disco. Immaginate Scuotivento, un mago fallito incapace di fare anche il più piccolo gioco di prestigio, ma con immense capacità di cacciarsi nei guai e di sopravvivere nonostante tutto, con grande disappunto di una scheletrica, incappucciata e bizzarra Morte.
Insomma, i romanzi di Terry Pratchett, popolarissimo scrittore britannico, si prestano

molto facilmente a una quantità di situazioni assurde e divertenti per un'avventura grafica: è questo quello che hanno pensato alla Psygnosis quando hanno deciso di acquistare i diritti del mondo disco per questa avventura.
Della trama purtroppo non si sa ancora moltissimo, tranne che vedrà Scuotivento cercare di liberare Ankh-Morpork dalla minacciosa influenza di alcuni dragoni. Si tratta di un'avventura abbastanza semplice come interfaccia: dovete semplicemente di cliccare su un certo punto dello schermo, senza inserire i comandi tipici delle avventure LucasArts, ma le 80 locazioni del mondo disco si presteranno bene a una esplorazione accurata e all'interazione con i numerosi personaggi.
Il gioco, per la sfortuna di chi non conosce molto bene l'inglese, sarà completamente parlato, ma sono sicuro che la cosa non scoraggerà proprio nessuno, almeno qui in redazione.

QUI PUOI RICHIEDERE IL CATALOGO COMPLETO DEI GIOCHI E FARE I TUOI ACQUISTI MIGLIORI !

PIEMONTE • **ALEX COMPUTER** - C.COMM. LE GRU VIA CREA 10 - **GRUGLIASCO (TO)** • **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA 333/4 - **TORINO** • **ALEX COMPUTER** - VIA TRIPOLI 179/B **TORINO** • **COMPUTER WORK** - VIA RIVOLI 38/A - **ORBASSANO (TO)** • **COMPUTING NEWS** - VIA MARCO POLO 40/E - **TORINO** • **ELETTRONICA** - VIA SCALISE 5 - **VERCELLI** • **HI-FI CLUB** - CORSO FRANCIA 29/C - **COLLEGNO (TO)** • **HOBBYLAND** - VIA BERTODANO 1 - **BIELLA (VC)** • **MARCHISIO** - VIA POLLENZO 6 - **TORINO** • **PLAY GAME SHOP** - VIA CARLO ALBERTO 39/A **TORINO** • **RECORD** - GALLERIA F.ARGENTA 3 - **ASTI** • **ROSSI COMPUTERS** - CORSO NIZZA 42 - **CUNEO** • **SOFTEL** - VIA NIZZA 45 - **TORINO** • **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA 381/C - **TORINO**

LIGURIA • **ABM COMPUTERS** - PIAZZA DE FERRARI 2 - **GENOVA** • **ATHENA INFORMATICA** - VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - **SAVONA** • **CELESIA ENZA** - VIA GARIBALDI 144 - **LOANO (SV)** **CENTRO HI-FI VIDEO** - VIA DELLA REPUBBLICA 38 - **SANREMO (IM)** • **FOTO MAURO** - VIA T.M. CANEPARI 183/R - **RIVAROLO (GE)** • **IL BALILLA** - VIA F.APRILE 112/R - **GENOVA** **MASSA AGOSTINO** -VIA CAMOZZINI 17/18/R - **GENOVA VOLTRI** • **OFFICE & GAMES.** PIAZZA BIANCHI 9 - **IMPERIA** • **PAGLIALUNGA** - VICO LICETI 6 - **RAPALLO (GE)** • **PLAY TIME** - VIA GRAMSCI 3/5/7/R **GENOVA** • **SCABINI GIOCATTOLI** -VIA C.RETA 7/R - **BOLZANETO (GE)**

LOMBARDIA • **AG GAMES** - VIA G.SILVA 49 - **MILANO** • **ALMOS** - VIA DEL CAIRO 26 - **VARESE** • **COMPUTER SERVICE** - GALLERIA MANZONI 18/20 - **PAVIA** • **COMPUTER VIDEOGIOCHI** VIA F. DE SANCTIS 33/35 - **MILANO** • **B.C.S.** - VIA MONTEGANI 11 - **MILANO** • **BIT '84** - VIA ITALIA 4 - **MONZA (MI)** • **CRAZY VIDEO** - VIA DANTE 165 - **SESTO SAN GIOVANNI (MI)** **EASY SOFTWARE** - VIALE GRAMSCI 48 - **SESTO SAN GIOVANNI (MI)** • **EFFEDUE ITALIA** - VIA BORGHI 7 - **GALLARATE (VA)** • **ELETTRODATA** - VIA CAPPONI 5 - **MILANO** • **FLOPPY** VIA MORAZZONE 2 - VIA CARROBBIO 13 - **VARESE** • **FUMAGALLI** - VIA CAIROLI 48 - **LECCO (CO)** • **GRAZZINI** - VIA M. MACCHI 29 VIA PITAGORA 4 - V.LE ROMOLO 9 - **MILANO** • **HOMIC SHOP** PIAZZA DE ANGELI 3 - **MILANO** • **JOYSTICK FUN** - VIA BRUZZESI 7 - **MILANO** • **LAGO** - VIA BENZI 18 - **COMO** • **MANTOVANI TRONIC'S** - VIA CAIO PLINIO 11 - **COMO** • **MARCUCCI** VIA F.LLI BRONZETTI 37 - **MILANO** • **MASTER** - VIA CORSICA 205 - **BRESCIA** • **MEGABYTE** - VIA CASTELLO 1 - **DESENZANO (BS)** • **MEGABYTE 2** - VIA SCURI 4 - **BERGAMO** • **MEGABYTE 4** VIA CALVI 95 - **MANTOVA** • **MG SHOP** - VIA MONTENERO 12 - **MILANO** • **MIPS COMPUTER** - VIA RIVOLTA 22 - **MORBEGNO (SO)** • **MISTER BIT** - VIA MAZZINI 70 - **BRENO (BS)** **NEW GAME** - CORSO GARIBALDI 198 - **LEGNANO (MI)** • **NEWEL** - VIA MAC MAHON 75 - **MILANO** • **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO 14 - **MILANO** • **PERGIOCO** - VIA SAN PROSPERO 1 (CORDUSIO) - VIA ALDROVANDI (LIMA) - **MILANO** • **REPORTER** - CORSO GARIBALDI 25 - **CREMONA** • **RIVOLA** - VIA VITRUVIO 43 - VIA MAURO MACCHI 26 - **(MI)** • **S W COMPUTER** CENTRO COMM. MINERVA VIA C.BATTISTI 42 - **PAVIA** • **SENNA GIANFRANCO** - VIA CALCHI 5 - **PAVIA** • **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO 37 - **MILANO** • **TC CENTRO** - LARGO CORSIA DEI SERVI 11 **MILANO** • **TINTORI** - VIA BROSETA 1 - **BERGAMO** • **VIRGIN MEGASTORE** - PIAZZA DUOMO 8 - **MILANO** • **VIRTUALI** - VIA RASORI 8 - **MILANO**

TRENTINO ALTO ADIGE • **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO 22/A - **BOLZANO** • **CRONST** - VIA G.GALILEI 25 - **TRENTO** • **EL DOM** - VIA BRENNERO 394 - **TRENTO** **ELETTROCASA** - VIA DEL COMMERCIO 61/2 - **TRENTO** • **ELETTRON MATTEUCCI** - VIA PALERMO 31 - **BOLZANO** • **EUROCENTER DUE** - VIA KENNEDY 181 - **LAIVES (BZ)** • **MUSIC CENTER** - VIA BOLZANO 39 - **GARDOLO (TN)**

VENETO • **ADRIA MODEL** - VIA PRATIGURI 29 - **PORTOGRUARO (VE)** • **ARMONIA COMPUTERS** - VIA CONEGLIANO 74 - **SUSEGANA (TV)** • **BAZAR MILANESE** - PIAZZA G.MARCONI 14 - **MONTEBELLUNA (TV)** • **CAMONICO BORTOLO** - PIAZZALE FIRENZE 10 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **CARTOLIBRERIA AL SANTO** - VIA OSPEDALE 5 - **PADOVA** • **CASA DEL DISCO** - VIA FERRO 22 - **MESTRE (VE)** • **COMPUMANIA** - VIA C. LEONI 32 - **PADOVA** • **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR 5/A **VERONA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA EUROPA 2 - **GALLIERA V.TA (PD)** • **COMPUTER SHOP** - C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 61 - **PADOVA** • **GRUPPO A.F.** - CENTRO COMM. LE PIRAMIDI VIA POLA 20 - **TORRI DI QUARTESOLO (VI)** • **GUERRA COMPUTER** - PIAZZA S.TRENTIN 6 - **TREVISO** **GUERRA COMPUTER** - VIA BATTISTI 53 - **SAN DONA' DI PIAVE (VE)** • **GUERRA COMPUTER** - VICOLO VOLTO S.LUCIA 6 - **VERONA** **GUERRA EGIDIO** - VIA BISSUOLA 20/A - **MESTRE (VE)** **LEONETTI FERNANDA** - VIA MANTOVANA 2 - **VERONA** • **MAKRO** - VIA VALPOSINA 55 - **THIENE (VI)** • **MEGABYTE 3** - VIA XX SETTEMBRE 18 - **VERONA** • **OTC COMPUTERS** - VIA FOLGORE 24- **VICENZA** • **OTC COMPUTERS** - VIA GARIBALDI 16 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **OTC INFORMATICA** - VIA SORIO 102/A - **PADOVA** • **POWER MEDIA** - PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 - **VERONA** • **RAVAGNAN CARLO** - PIAZZA SAN MARCO 2428 - **VENEZIA** • **R.CAPUTO** - PIAZZA SAN MARCO5193 **VENEZIA** • **SARTORELLO** - VIA DUCA D'AOSTA 4 - **CEGGIA (VE)** **SARTORELLO** - VIA VENEZIA 8 - **PORTOGRUARO (VE)** • **SME** - VIA CONEGLIANO 59 - **SUSEGANA (TV)** • **SME** - VIA ORSATO 5 - **MARGHERA (VE)** • **SME** - VIA TORINO 101 - **MESTRE (VE)** • **TESTI GIOCATTOLI** - **VIA SANTA LUCIA 13** - **PADOVA**

FRIULI VENEZIA GIULIA • **COMPUTER SHOP** - VIA P. RETI 6 - **TRIESTE** • **CTI** - VIA PASCOLI 4 - **TRIESTE** • **ELCOM SHOP** - VIALE SAN MARCO 7 - **MONFALCONE (GO)** **GIOCATTOLI DEOTTO** - V.LE SAN MARCO 7/B - **MONFALCONE (GO)** • **GUERRA COMPUTER** - VIA FONDERIA 5/A - **TRIESTE** • **MOFERT 5** - VIA LEOPARDI 24/A - **UDINE** • **SME** - VIA UDINE 28 - **ZOPPOLA (PN)** • **VIDEOLANDGAMES** - VIA RISMONDO 4 - **TRIESTE**

EMILIA ROMAGNA • **BUSINESS POINT** - VIA C. MAYER 85 - **FERRARA** • **CARTOLERIA PORTANOVA** - VIA PORTANOVA 18/A - **BOLOGNA** • **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA EMILIA PONENTE 56 - **BOLOGNA** • **COMPUTER LINE** - VIA S.ROCCO 10/C - VIA J.F.KENNEDY 15/T - **REGGIO EMILIA** • **COMPUTER VIDEO CENTER** - VIA CAMPO DI MARTE 122 - **FORLI'** • **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - **PIACENZA** • **E.C.S.** - VIA CASARINI 3/C - **BOLOGNA** • **ELECTRONIC FUN** - CORSO V.EMANUELE 142 (GALL.POLITEAMA) - **PIACENZA** **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA MURRI 75/A - VIA LOMBARDI 43 - **BOLOGNA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO 30/2 - VIA INDIPENDENZA 66 - **BOLOGNA** **MICROINFORMATICA** - PIAZZA M.PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - **SASSUOLO (MO)** • **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI 28/C - **BOLOGNA** **ORSA MAGGIORE** - CENTRO COMM. I PORTALI PIAZZA MATTEOTTI 20 - **MODENA** • **SOFT GALLERY** - VIA MORTARA 60/B - **FERRARA** • **ZANICHELLI** - VIA SAFFI 78/B - **PARMA** • **ZETA INFORMATICA** - VIA E.LEPIDO 6 - **PARMA** **ZUCCHERELLI BENVENUTO** - VIA CAVOUR 74 - **RAVENNA**

TOSCANA • **C.D.S.** - VIA DON MINZONI 17 - **MONSUMMANO TERME (PT)** • **CALAMAI TEKNO** - VIA DEI CIMATORI 17/R - **FIRENZE** • **CIAK** - VIA NICOLO' ARETINO 17 - **AREZZO** **CIPOLLA ANTONIO** - VIA VITTORIO VENETO 26 - **LUCCA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA DELL'UNIONE 7 - **GROSSETO** • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** - VIA CENTOSTELLE 5/A - **FIRENZE** **ETA BETA** - VIA SAN FRANCESCO 30 - **LIVORNO** **FLOATING POINT** - GALLERIA L. DA VINCI 32 - **MASSA CARRARA** • **FUTURA 2** - VIA L.CAMBINI 19 - **LIVORNO** • **IDEA SOFT** - VIA VESPUCCI 98 **PISA** • **IL COMPUTER** - VIALE COLOMBO 216 - **LIDO DI CAMAIORE (LU)** • **LA CITTA' DEI RAGAZZI** - VIA DE' TACCHINARDI 2 - **FIRENZE** • **MATEX** - VIA SAFFI 33 - **PONTEDERA (PI)** **PUNTO SOFT** - VIA TORCICODA 1/R - **FIRENZE** • **PUNTO SOFT 3** - VIALE GUIDONI 77/B - **FIRENZE** • **PUNTO VIDEO** - VIA CALZABIGI 1/C - **LIVORNO** • **TECNINOVAS COMPUTER** - PIAZZA GUERRAZZI 19/21 - **PISA**

MARCHE • **BERDINI EZIO** - VIA SILVIO PELLICO - **CIVITANOVA MARCHE (MC)** • **CENTRO ADRIATICO SOFTWARE** - VIA MARE 74 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP)** • **GIOCATRE** VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 12 - VIA MARSALA 10 - **ANCONA** • **PERSONAL COMPUTER** - VIA PONCHIELLI 2 - **PESARO** • **TRIOZON INFORMATICA** - VIA N.BUOZZI 16 - **PORTO SAN GIORGIO (AP)** • **ZEROUNO COMPUTER** - VIA ULPIANI 2 - **S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP)**

UMBRIA • **CASA DEL GIOCATTOLO** - VIALE UMBRIA - **BASTIA UMBRA (PG)** • **CIEM MINUTI** - VIA PIEVAIOLA 166 - **SAN SISTO (PG)** • **CUINI CHIARA** - CORSO CAVOUR 281 - **ORVIETO (TR)** **ETA BETA COMPUTER** - PIAZZA SAN DOMENICO **FOLIGNO (PG)** • **MIDA** - VIA PIEVAIOLA 36 - **CORCIANO (PG)**

LAZIO • **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA 71 - **ROMA** • **AUDIO CAR** - VIA LIVORNO 68 - **LADISPOLI (RM)** • **BABY SOGNO** - VIA TIBURTINA 614 A/B/C - **ROMA** • **BIT STUDIO** C/O MERCATONE ZETA VIA DELLE SCIENZE - **S.RUFINA CITTA' DUCALE (RI)** • **CAMPA ADOLFO** - VIA PRENESTINA 426 - **ROMA** • **CASA MIA GAIA** - LARGO BOCCEA 12 - **ROMA** **C.D.R.** - VIA TRIPOLI 1 - **ROMA** • **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI 99/101 - **CIAMPINO (RM)** • **COMPUTER TIME** - VIA COL DI LANA 11/15 - **CIAMPINO (RM)** **DI MARCO CORRADO** - VIA VIBIO MARIANO 38 - **ROMA** • **GARZOLI LUCIANO** - VIA VAL DI SANGRO 25 - **ROMA** • **GEDY** - VIA BENGASI 20 - **ANZIO (RM)** • **GI.GI. WATCH** - VIALE IPPOCRATE 25 - VIA NAPOLEONE III 93 - **ROMA** • **GIGLIO LUIGI** - VIA VITRUVIO 282 - **FORMIA (LT)** • **GIOCHI E COMPUTER** - CORSO UMBERTO I 97 - **RONCIGLIONE (VT)** **HABITAT - ZANGRILLI** - S.S. 155 LOC.MAD.DELLA NEVE 113 -**FROSINONE** • **KEY BIT ELETTRONICA** - VIA CIALDINI 8/10 - **LATINA** • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE 3 - **CIVITAVECCHIA (RM)** • **LA CHIOCCIA** - VIALE MARCONI 277 - **ROMA** • **M.ELECTRONIC** - C/O CENTRO COMM. I GRANAI - **ROMA** • **MEGABOY** - VIA F.PALASCIANO 105 - **ROMA** **MESSAGGERIE MUSICALI** - VIA DEL CORSO 122/123 - **ROMA** • **METRO IMPORT** - VIA DONATELLO 37 - **ROMA** • **ODIS** - PIAZZA PONTELUNGO 3 - S.MARIA AUSILIATRICE 23 - **ROMA** **PERGIOCO** - VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 **ROMA** • **STYL HOUSE 2000** - VIA P.MAFFI 28/32 - **ROMA** • **TAKE AWAY** - VIA TRIPOLITANA 164 - **ROMA**

ABRUZZO E MOLISE • **COMPUTER MARKET** - VIA TRIESTE 79/81 - **PESCARA** • **ELETTRONICA ABRUZZESE** - VIA L'AQUILA 31/33 - **PESCARA** • **FERRI** - VIA TIBURTINA 91 **PESCARA** • **GES.COM.** - VIA SAN LORENZO 64 - **CAMPOBASSO** • **PASSERI BIAGIO** - VIA NICOLA FABRIZI 28 - **PESCARA**

CAMPANIA • **BABY TOYS** - VIA CISTERNA DELL'OLIO 5/B - **NAPOLI** • **BOOKS & MOVIES** - VIA MERLIANI 112/BIS - **NAPOLI** • **CAPRI GRAPHIC** - VIA LISTRIERI 17 - **CAPRI (NA)** • **COMPUTER SERVICE** - VIA L. DA VINCI 91/93 - **SCAFATI (SA)** • **COMPUTERMANIA** - VIA CONSALVO CARELLI 35 - **NAPOLI** • **D.E.C.** - VIA NAZ. DELLE PUGLIE S.S. 7 ANG. VIA NAPOLI **CASALNUOVO (NA)** • **DATA OFFICE** - VIA ROMA 5/7 - **SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)** • **FANTASY** - VIA DELLE REPUBBLICHE MARINARE 444 - **BARRA (NA)** • **GIOCATTOLI LANZETTA** - VIA CARDUCCI 45 **AVELLINO** • **INFORMATICA ESSE** - VIA LIBERTA' 258 - **PORTICI (NA)** • **ITACA** - VIA R. MAURI 60 - **SALERNO** • **LA CAMERA OSCURA** - VIA P.CASTELLINO 22 - **NAPOLI** • **LA CASA DEL GIOCATTOLO** - VIA A. RANIERI 60 - **NAPOLI** • **MIGLIARDINI UMBERTO** - VIAS.ANNA DEI LOMBARDI 35 - LARGO MONTEOLIVETO 7 - **NAPOLI** **NEW COMPUTER MARKET** - CORSO GARIBALDI 65 - **SALERNO** • **ODORINO** - VIA LARGO LALA 25/26 - **NAPOLI** • **SKUP** - VIA SOLIMENA 82/A - **NAPOLI**

PUGLIA • **COMPUTER SHOP** - VIA G. CARLI 17 - **BARLETTA (BA)** • **DI MATTEO ELETTRONICA** - VIA C.PISACANE 11/15 - **BARLETTA (BA)** • **REGNO DEI BIMBI** - VIA EINAUDI 17 **BARI** • **VIDEOMANIA** - VIALE UNIVERSITA' 61 - **LECCE** • **WILLIAMS COMPUTER** - VIALE UNITA' D'ITALIA 79 - **BARI**

CALABRIA • **COMPUTER GAMES E ALTRO** - VIA AMIRANTE 59 - **SOVERATO (CZ)** • **CONSOLE POINT** - VIA VITTORIO ALFIERI 20 - **RENDE (CS)** • **GIOCATTOLI GIAMBOI** VIA ASCHENEZ 166/B - **REGGIO CALABRIA**

SICILIA • **AZETA** - VIA CANFORA 140 - **CATANIA** • **BASIC** - VIA SAMMARTINO 32 - **PALERMO** • **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI 40 - **RAGUSA** • **C.D.M.P.** - VIA AMANTEA 53 **CATANIA** • **ELEKTROMARKET LIVORSI** - VIA MESSINA MARINE 533/B - **PALERMO** • **HOME COMPUTER** - VIA GALVANI 29 - **RAGUSA** • **HOME COMPUTER** - VIALE DELLE ALPI 50/E **PALERMO** • **NUOVA DIMENSIONE** - VIALE S.MARTINO 264 VIALE REGINA ELENA 143 - **MESSINA** • **PRISMA COMPUTER** - VIA CANFORA 122/124 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - LARGO DEI VESPRI 13 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA G.B. FARDELLA 29 - **TRAPANI** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA GHIBELLINA 32 - **MESSINA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA MAZZINI 170 **MARSALA (TP)** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA R.SETTIMO 55-VIA M.STABILE 160-VIA G.B.LULLI 18-**PALERMO** • **TUTTO** - VIA MANZONI 165 - **AGRIGENTO**

SARDEGNA • **COMPUTER HOUSE** - VIA CAVALCANTI 7 - **CAGLIARI** • **COMPUTER SHOP** - VIA ORISTANO 12 - **CAGLIARI** • **COMPUTERS POINT** - VIA CAVARO 21/B/C **CAGLIARI** • **FOLLIE** - VIA FAUSANIA 6 - **OLBIA (SS)** • **GRISCHENKO** - PIAZZA AZUNI 12 - **SASSARI** • **MISTER GADGET** - C/O C. COMM. " CENTRO CITTA' " - **NUORO**

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

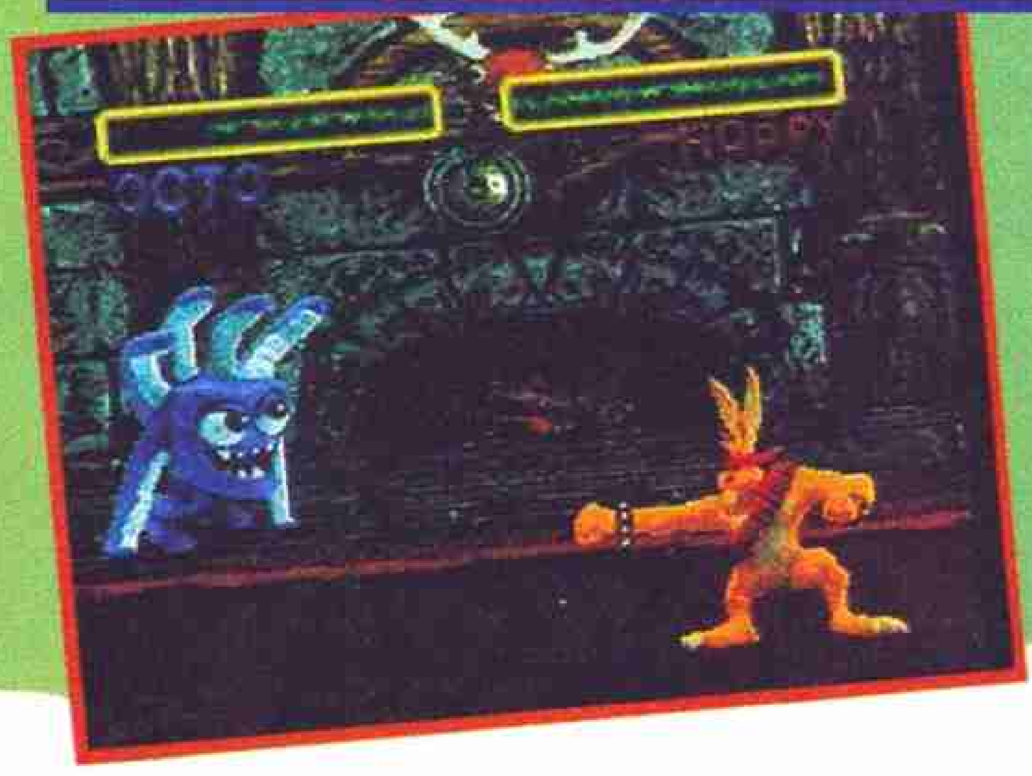
MARVEL COMICS
© 1993 MARVEL ENT GROUP INC.
vuoi salvare il
mondo?
passa al
verde
DISPONIBILE PER - MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES.
NIT-3
THE INCREDIBLE HULK™
Lo sappiamo SUPEREROE, quando ti bolle il sangue, la tua massa muscolarc quadruplica e la tua pelle diventa verde ...
Il temibile Leader si sta organizzando per dominare il mondo con l'aiuto dei suoi bizzarri tirapiedi - Tyrannus™, Absorbing Man™ Abonimation™ e Rhino™, - fiuo a quando tu non "scoppi" sulla scena. Dominare la rabbia non è il tuo forte, ma qui si tratta di salvare il mondo, Gonfia i muscoli ed entra in azione. Senza pensarci due valte demolisci i tuoi nemici e tutto ciò che ti ostacola il cammino ... tutto quello su cui riesci a mettere le mani!
Finalmente - un gioco che ti dà una sensazione INCREDIBILE.
MEGA DRIVE
THE INCREDIBLE HULK
U.S. GOLD
U.S. GOLD®
© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England Tel: 021 625 3366. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. © 1994 SEGA Enterprises Limited. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Screen Shots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

ANDATE CON MAX AL CES DI CHICAGO...

INTERPLAY

SNES

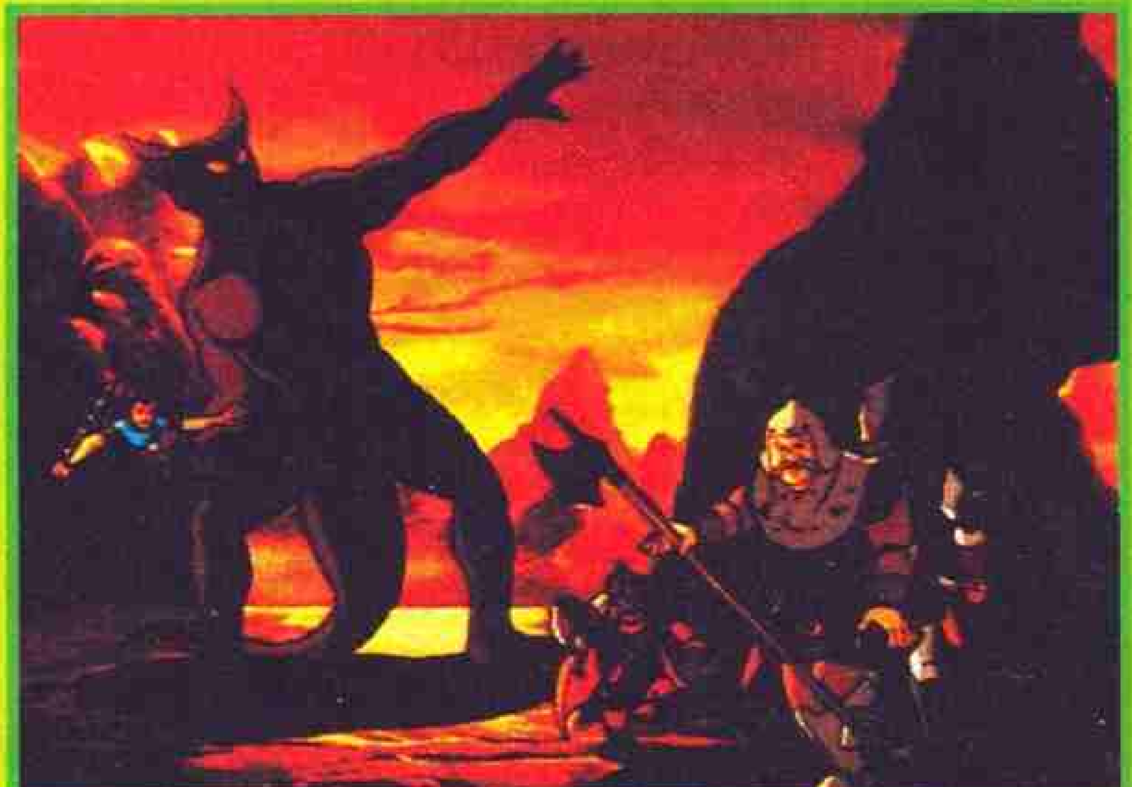
Uno dei giochi più attesi dalla Interplay è senza dubbio CLAYFIGHTER II. Ricorderete sicuramente il primo, un picchiaduro non eccezionale, ma certamente il più originale per ambientazione e personaggi, che si deformavano a volontà visto che sono stati realizzati con la plastilina e poi digitalizzati. Una tecnologia molto interessante come animazioni e risultati grafici, pur-



troppo per il momento non possiamo darvi molto di più di questo paio di foto.
La seconda novità è invece un certo BLACKTHORNE: anche a questo avevamo già accennato qualche numero addietro ma anche qui siamo in possesso solo di un paio di foto. Si tratta di un

3DO

L'Interplay è senza dubbio una delle case più prolifiche per quanto riguarda il 3DO: dopo Battle Chess e Another World è il turno di un paio di titoli un po' più impegnativi. ALONE IN THE DARK è un nome ben noto a tutti i possessori di PC. Si tratta infatti di una gioco d'azione - avventura dall'aspetto molto originale, visto che tutti gli ambienti della magione in cui è ambientato, gli oggetti e i personaggi sono visualizzati in grafica poligonale 3D. I risultati sono decisamente spettacolari, anche se serve un poco di tempo per abituarsi al sistema di controllo, ed è notevole come il gioco riesca a rendere, nonostante i grezzi poligoni, un'atmosfera bella inquietante come si conviene all'ambientazione.
KINGDOM: THE FAR REACHES è invece nuovo di zecca. Non sono riuscito a capire appieno quali siano le caratteristiche di questa avventura, ma non sembra semplicemente il solito simil Laser Game alla Time Gal o Road Avenger che siamo abituati a vedere su Mega CD. Kingdom è pieno di animazioni, 400 Mbyte del CD sono infatti destinati a contenere un vero e proprio cartone animato, ma ci dovrebbero essere anche una certa interazione con i personaggi incontrati, oggetti da raccogliere, mostri da combattere e uno svolgimento non lineare della trama, con un'enorme quantità di locazioni da esplorare. Quasi dimenticavo, la trama vede la magia deviata e perversa di un certo mago Torlok avvelenare i Cinque regni nel terrore, e l'unica speranza di salvezza è recuperare i cinque pezzi di un amuleto in grado di riportare la vecchia magia alla luce...



platform che richiama per certi versi il bellissimo Flashback della Delphine, e con queste premesse...
Stesso discorso anche per STARFLEET ACADEMY, il nuovo gioco ispirato alla saga di Star Trek, mentre per quanto riguarda LOST VIKINGS II, le informazioni al riguardo

sono ancora zero.
LORD OF THE RINGS, invece, non è certo una novità, visto che è stato annunciato ormai da un bel pezzo ma tarda ancora a farsi vedere. Ve ne avevamo già parlato: si tratta di un misto tra avven-

tura e azione ispirato al celeberrimo Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien, con qualche interessante particolare tecnico di realizzazione come le animazioni in rotoscape (digitalizzate, ritoccate e poi animate).

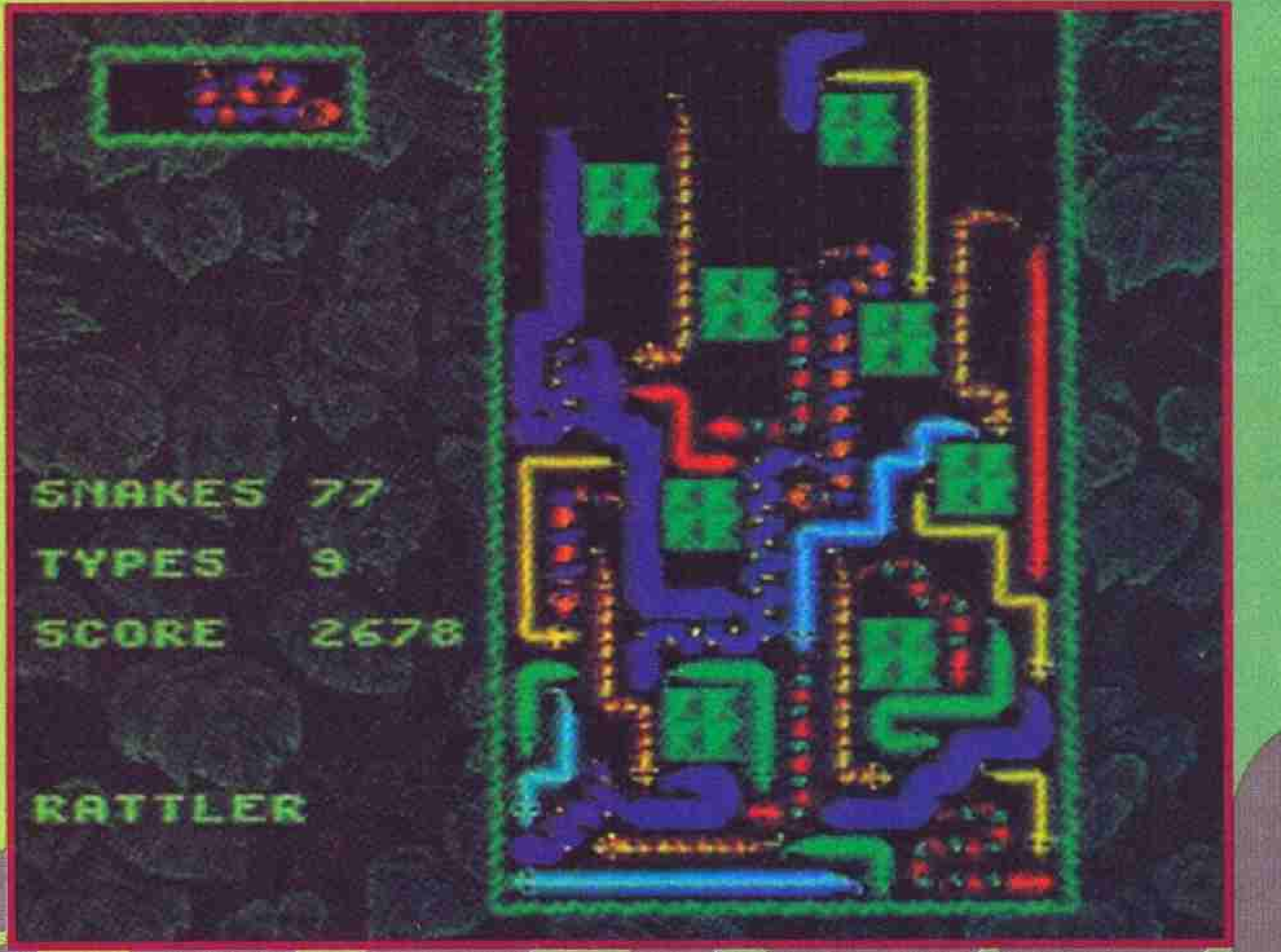
MEGADRIVE

Il Megadrive si beccherà, nei prossimi mesi, le conversioni di un paio di giochi vecchiotti della Interplay. Assolutamente nulla in contrario quando i giochi sono del calibro di CLAYFIGHTER e ROCK 'N' ROLL RACING. Quest'ultimo, lo ricorderete, è un interessantissimo gioco di corse che a qualche nonnosauro (come il sottoscritto) ricorderà il vecchio Racing Destruction Kit (Electronic Arts se non erro). Si tratta di una corsa tra fuoristrada su piste accidentate e moderatamente contorte: fin qui nulla di nuovo, se ne sono visti parecchi del genere (vedi Iron Man Off Road Racing). Qui i guidatori hanno anche la licenza per laser, missili e mine, inoltre ci sono una quantità di bonus da raccogliere e soldi per il solito sistema di potenziamento delle varie componenti della macchina; ma soprattutto è terribilmente veloce, ben bilanciato e accattivante: speriamo solo che le esaltanti musiche della versione SNES non risentano troppo del passaggio su Megadrive.

Clayfighter è un altro classico della Interplay: un picchiaduro con, per protagonisti, un'assurda galleria di personaggi: da un redivivo Elvis Presley, a pagliacci sadici, al pupazzone di neve e tanti altri che si deformano a volontà con risultati molto buffi, grazie al fatto che sono stati digitalizzati da modelli di pongo.
A dire il vero per Megadrive l'Interplay aveva in serbo anche un certo BOOGERMAN, anche se non ho proprio molto da dirvi visto che tutto quello che ci siamo procurati sono un paio di fotografie...

ANDATE CON MAX AL CES DI CHICAGO...

MICROPROSE



Sotto il titolo Microprose abbiamo raccolto tutti i giochi delle etichette associate, vale a dire la Spectrum Holobyte e la Bullet Proof Software, con un paio di titoli veramente interessanti. Il primo è l'arrivo (finalmente) dopo tanti anni di CIVILIZATION su SNES, di cui potete leggere nell'apposito box, e si comincia a sapere qualcosa di più anche dell'attesissimo STAR TREK: THE NEXT GENERATION per 3DO.
Ci sono comunque anche altri giochini degni di nota: anzitutto THE TWISTED TALES OF SPIKE MC FANG per SNES, un'avventura alla Legend of Zelda (è stata inclusa, naturalmente, una batteria per il salvataggio delle situazioni direttamente su cartuccia), solo che, al posto di spada e scudo, il nostri Spike è armato di un cappello da lancio e un mantello magico.
MICHAEL ANDRETTI'S INDY CAR CHALLENGE è il solito gioco di corse ispirato alla Formula Indy: è cambiato il testimonial che è adesso Andretti Jr. Ci sono tutti e 16 i circuiti del campionato, la solita possibilità di regolare e modificare il settaggio della macchina a seconda del circuito, il replay della gara, un sacco di Modo 7 per la visualizzazione della pista e l'opzione per due giocatori.
Da segnalare anche un paio di nuovi puzzle game: WILDSNAKE e BREAKTHRU.
Wildsnake è il primo gioco che uscirà, oltre che per SNES, anche per il nuovo Super Game Boy, sfruttandone le nuove capacità cromatiche. Si tratta di una specie di clone di Tetris con serpenti: bisogna cercare di accoppiarne i colori affinché spariscano e impedire che la pila di serpenti raggiunga la cima dello schermo. C'è anche l'opzione per due giocatori.
Per quanto riguarda Breakthru (che uscirà per SNES, MD, GB, GG) sinceramente mi ricorda il vecchio Arkanoid, ma dovrebbe trattarsi in realtà di un misto tra Arkanoid e Tetris.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION "A WORLD FOR ALL SEASONS"

3DO

Si tratta probabilmente del gioco più atteso prossimamente per 3DO, grazie alle impressionati foto che circolano ormai da qualche mesetto.
La tecnica di realizzazione è decisamente innovativa: invece di digitalizzare attori veri, sono stati renderizzati dei modelli in 3D; tutto il gioco, a dire il vero, è stato realizzato in grafica computerizzata, con attori "sintetici" al posto di quelli veri. Il gioco intende infatti essere un vero e proprio "film interattivo", anzi intende porre nuove basi per il genere.
Dalle sole foto non si può giudicare il livello di interazione, ma alla Spectrum Holobyte affermano che si tratta di una storia continuamente in evoluzione e in cambiamento a seconda delle azioni intraprese dal giocatore, che si giocherà come una partita di scacchi, molto strategica e con diversi enigmi, ben diversa, quindi, da un gioco d'azione alla Alone in the Dark. Tra l'altro, garantiscono, il sistema di scenario e di storia usato permetterà di trovarsi di fronte a una nuova avventura a ogni nuova partita.
La storia vede l'Enterprise NCC 1701-D e il suo equipaggio nella delicata situazione di una guerra civile sul pianeta Pallarius. Si tratterà di cercare di riappacificare le due fazioni e di salvare dall'estinzione una antica razza che vive su quel pianeta. Per farlo, potrete utilizzare, oltre al Comandante Picard, diversi altri membri dell'equipaggio, passando dall'uno all'altro in mezzo alla storia e quindi modificandone lo sviluppo. Oltre alla parte strategica sono stati anche inclusi dei sottogiochi d'azione.
Ah, naturalmente potrete contare su musiche, ambientazione ed effetti sonori direttamente dalla serie TV per tutti gli appassionati...

IRON HELIX

MEGA CD

Ennesima avventura cinematica interattiva proveniente, questa volta, da un'insolita origine: il gioco originale è stato infatti pubblicato qualche mese addietro per Macintosh (sempre su CD ROM naturalmente). Un'arma biologica, trasportata da un'astronave, è una minaccia a livello intergalattico e deve essere distrutta. Il giocatore ha per questo a disposizione una piccola sonda robotizzata da guidare all'interno dei labirintici locali dell'astronave. Si tratta, naturalmente, di recuperare le chiavi d'accesso (sotto forma di DNA) alle diverse sezioni della nave spaziale per recuperare i dati necessari a neutralizzarla, cercando nel contempo di evitare i robot di sicurezza dell'astronave. Il gioco è pieno di sequenze animate in grafica computerizzata 3D, un po' alla 7th Guest quando ci si sposta da una stanza all'altra delle 25 in cui si ambienta il gioco.

CIVILIZATION

SNES

A pochi di voi questo vecchio (si torna indietro di un paio d'annetti) titolo PC dirà qualcosa: in effetti non è certo spettacolare graficamente, se vi sarà capitato di vederlo in fotografia non vi avrà certo impressionato, inoltre appartiene al genere strategico di approccio non proprio immediato. Chiunque ci abbia giocato un po', invece, se lo ricorderà sicuramente viste le nottate che avrà sicuramente perso davanti al monitor (e credetemi, Stefano VF Giorgi parla per esperienza NdAlex): si tratta infatti di uno di quei giochi dannatamente accattivanti, quasi ipnotici, in grado di farci passare ore davanti al monitor

senza che ce ne accorgiamo, e l'unico motivo per cui non lo tengo ancora installato sul mio PC è che mi sono imposto con la forza di non giocarci, visto che di tempo proprio non ne ho: "se lo conosci lo eviti...".
Il gioco ha dentro un po' tutto di diverse simulazioni strategiche, ovvero ha qualcosa di Sim City, qualcosa di Populous e qualcosa di tutto suo: si tratta di seguire l'evoluzione della vostra civiltà dagli albori della storia fino a portarla a conquistare le stelle (o a spazzare via qualsiasi altra civiltà sul pianeta). Bisogna quindi costruire città, seguirne l'evoluzione facendo in modo che ai cittadini non manchi nulla, in modo che possano produrre e inventare, e tramite le loro invenzioni rendere più potente la nostra civiltà e, chissà, magari andare all'attacco di qualche città vicina...
Il gioco è ottimamente bilanciato, abbastanza complesso e articolato ma immediatamente comprensibile, a mio parere uno dei migliori giochi strategici in circolazione...

ANDATE CON MAX AL CES DI CHICAGO...

ACCOLADE

La Accolade aveva in serbo davvero parecchia roba, con un paio di titoli nuovissimi rispetto ad altri già annunciati da un po'. Mi limito solo a citare Speed Racer, che dovrebbe uscire proprio questo mese sia per Megadrive che per SNES e quel BUBSY 2 che conoscerete ormai benissimo (beccatevi un altro paio di foto comunque).
Particolarmente densa è la sezione sportiva dei giochi Accolade a cominciare da PELE' II, WORLD TOURNAMENT SOCCER, che dovrebbe essere appena uscito per Megadrive, appena in tempo. Riassumiamo velocemente le caratteristiche di gioco che comprendono tutte le squadre, i giocatori e gli stadi dei mondiali americani di calcio e la possibilità di modificare non solo le squadre, ma di definire le caratteristiche di singoli calciatori come velocità, resistenza, tiro, etc. (c'è naturalmente la batteria per salvare il gioco così modificato).
Per SNES è appena uscito HARDBALL III, la celeberrima simulazione di baseball le cui origini si perdono agli albori degli 8 bit, mentre per la versione Megadrive si è scelto il titolo HARDBALL '94 visto che bene o male di queste simulazioni ne esce una all'anno. Sui due giochi ci sarebbe da rifilarvi la solita sfilza di dati tecnici su squadre, giocatori, visuali, etc. ma occuperemmo mezza pagina e vi rimando quindi alle recensioni ricordandovi che si tratta di giochi con una grossa tradizione alle spalle.
Altra faccia nota è quella di BARKLEY: SHUT UP AND JAM, tosto uscito per SNES e Megadrive.
Anche BRETT HULL HOCKEY '95 verrà rinnovato per la stagione ventura sia per Megadrive che SNES. Le caratteristiche principali del gioco saranno la possibilità di giocare in quattro giocatori in contemporanea su Megadrive e addirittura in cinque su SNES tramite gli appositi adattatori. Inutile dire che il gioco traboccherà di dati e statistiche sul campionato (sono memorizzati nella cartuccia ben 700 giocatori), con la possibilità di personalizzare le proprie squadre modificando gli attributi dei giocatori (la nota qui ce la metto direttamente io prima che lo faccia Alex NdVF)(beh, hai fatto bene: quando si tratta di attributi non riesco a pensare a nessuno di migliore... NdAlex) e le loro abilità. Non penso che gli appassionati di Hockey, in particolare del campionato americano siano così tanti qui da noi, ma quei pochi dovrebbero essere pienamente soddisfatti.
Ehi, quasi dimenticavo UNNECESSARY ROUGHNESS, football americano già visto su PC e decisamente promettente: per ora non ci sono foto ma avremo presto occasione di riparlarne.
I due titoli grossi che la Accolade ha in serbo per i prossimi mesi sono comunque FIRETEAM ROGUE E CYBERNAUTS. Il primo è uno strano gioco, in parte avventura in parte shoot 'em up, in parte... altro, che dovrebbe uscire per SNES e Megadrive a novembre. Cybernauts è invece un picchiaduro i cui personaggi sono stati disegnati con delle particolari tecniche di digitalizzazione; l'uscita per Megadrive è prevista per il prossimo inverno. Entrambi meritano comunque un'analisi più approfondita di quanto si possa fare qui: aspettatevi una preview nei prossimi mesi.

COMBAT CARS

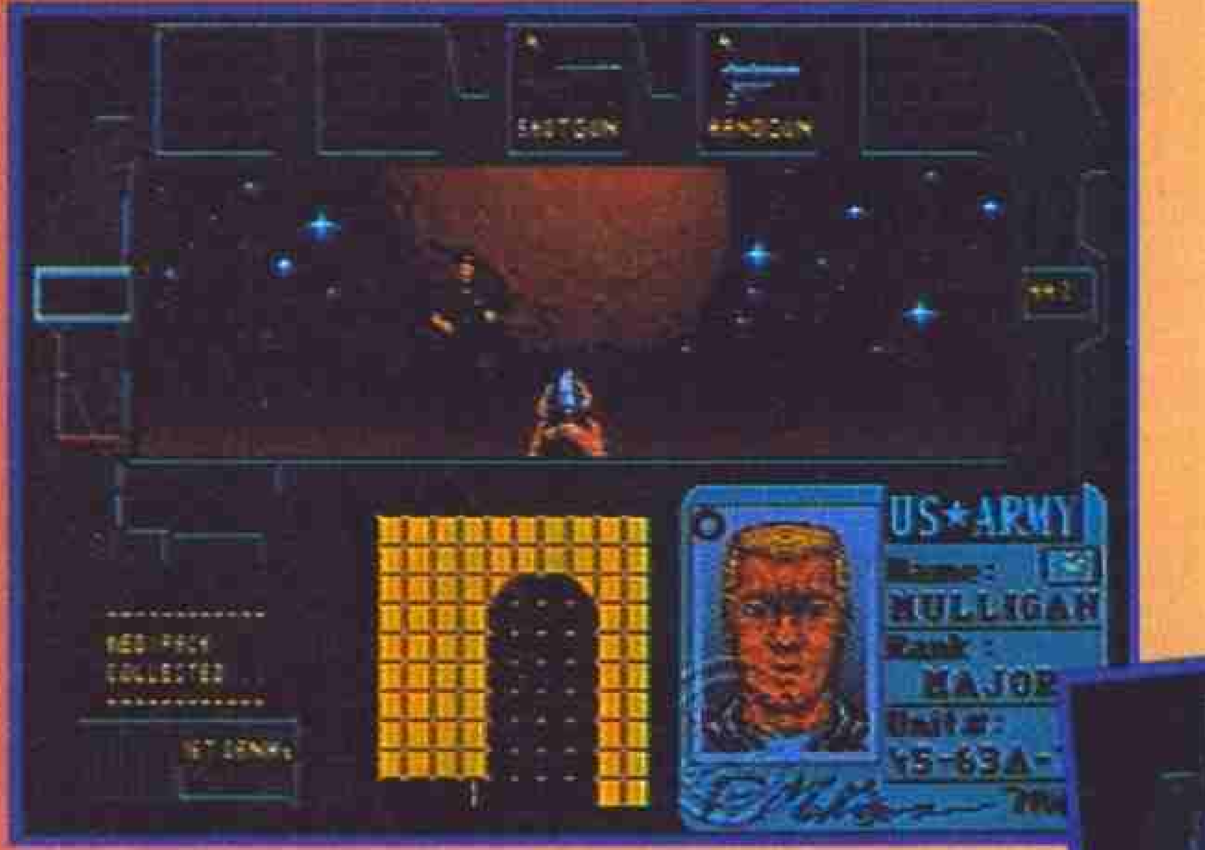
MEGADRIVE

Nooo basta, andatevi a leggere la descrizione di Rock 'n' Roll Racing da qualche parte nella sezione Interplay, perché le caratteristiche di questo Combat Cars sembrano assolutamente identiche. Si tratta di un gioco di corse, ma forse sarebbe meglio definirlo uno spara e fuggi visto che buona parte delle strategie di vittoria comprendono missili da lanciare sull'avversario, olio e colla sotto le ruote del suddetto e delle normalissime mitragliatrici. C'è la possibilità di potenziare la propria macchina grazie ai premi in denaro alla fine delle gare proprio come nel gioco della Interplay.
Le macchine da scegliere sono 8, mentre i circuiti su cui gareggiare sono 24: la scelta c'è e il gioco sembra buono, ma dovrà vedersela con l'ottimo, e già collaudato, Rock 'n' Roll Racing. La visuale dall'alto di Combat Cars mi piace di meno ma ha dalla sua un'interessante opzione per due giocatori con lo split screen.

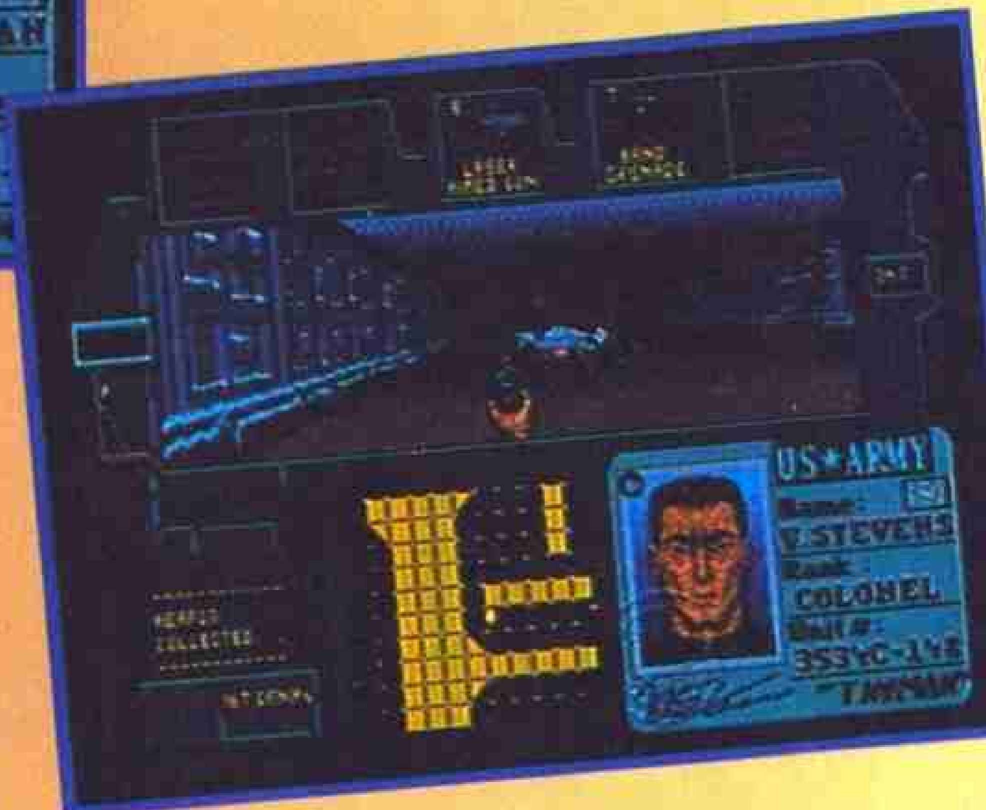
SUMMER CES ANTEPRIMANIA

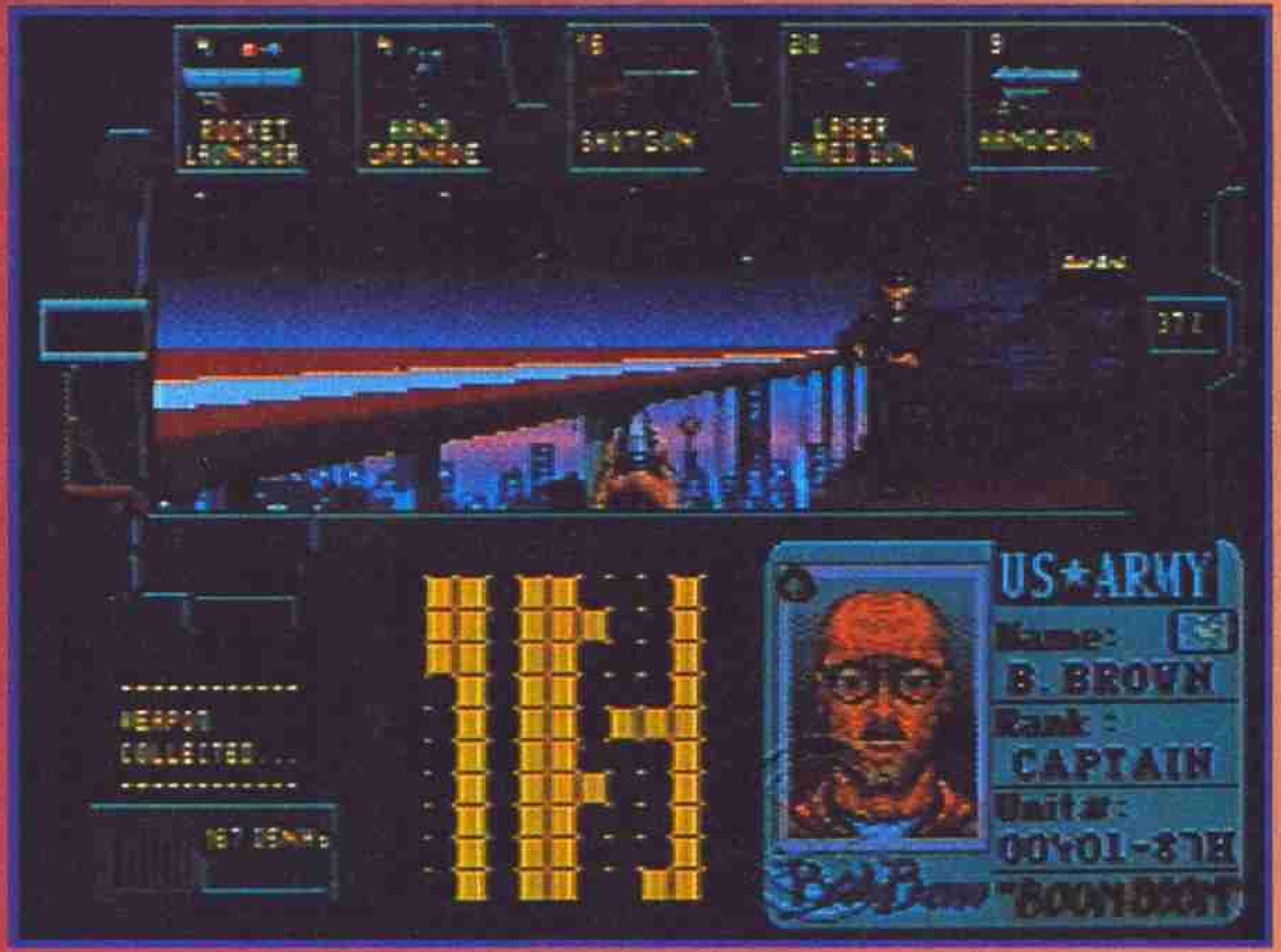
ZERO TOLERANCE

MEGADRIVE
AUTUNNO '94



Piccoli Doom crescono, visto il successo riscosso dal gioco della ID Software su PC. Chi conosce Doom saprà già cosa aspettarsi quindi, con le debite proporzioni, da questo Zero Tolerance: shoot 'em up in soggettiva, labirinti da esplorare, armi da raccogliere e una quantità di nemici da spacciare.
Questa volta vi trovate infatti all'interno di una base spaziale (divisa in tre livelli, in termini di gioco) infestata da alieni, e il vostro compito è quello di esplorarla tutta con la solita visuale in soggettiva per ripulirla ben bene fino ad arrivare allo scontro con una "Mamma Alieno" alla Alien. Per quanto riguarda le caratteristiche il gioco promette molto bene: gli ingredienti di successo ci sono tutti: libertà di movimento, che comprende rotazioni sui 360 gradi, la possibilità di saltare, accucciarsi e muoversi lateralmente. Le armi le dovreste conoscere: comprendono pistola, shotgun, uzi, mitragliatore, laser, lanciamissili e sono state anche inclusi granate e lanciafiamme. Tra l'equipaggiamento da raccogliere troviamo invece armatura, occhiali a infrarossi, estintore, tuta ignifuga e uno scanner per l'identificazione delle creature aliene. Si possono inoltre scegliere cinque soldati diversi, mentre l'offerta del nemico spazia su una dozzina di alieni diversi.





Come vedete le premesse per un buon gioco ci sono, particolarmente carina l'ambientazione alla Alien e l'aggiunta del lanciafiamme; sarà perfino possibile collegarsi con la console di un amico, anche per telefono, disponendo anche di un'interfaccia sviluppata dalla AT&T, la Edge 16, con cui il gioco è compatibile. L'unico dubbio sta nella realizzazione del gioco, e devo dire che le foto non mi hanno entusiasmato troppo, anche se si tratta di una versione non definitiva...

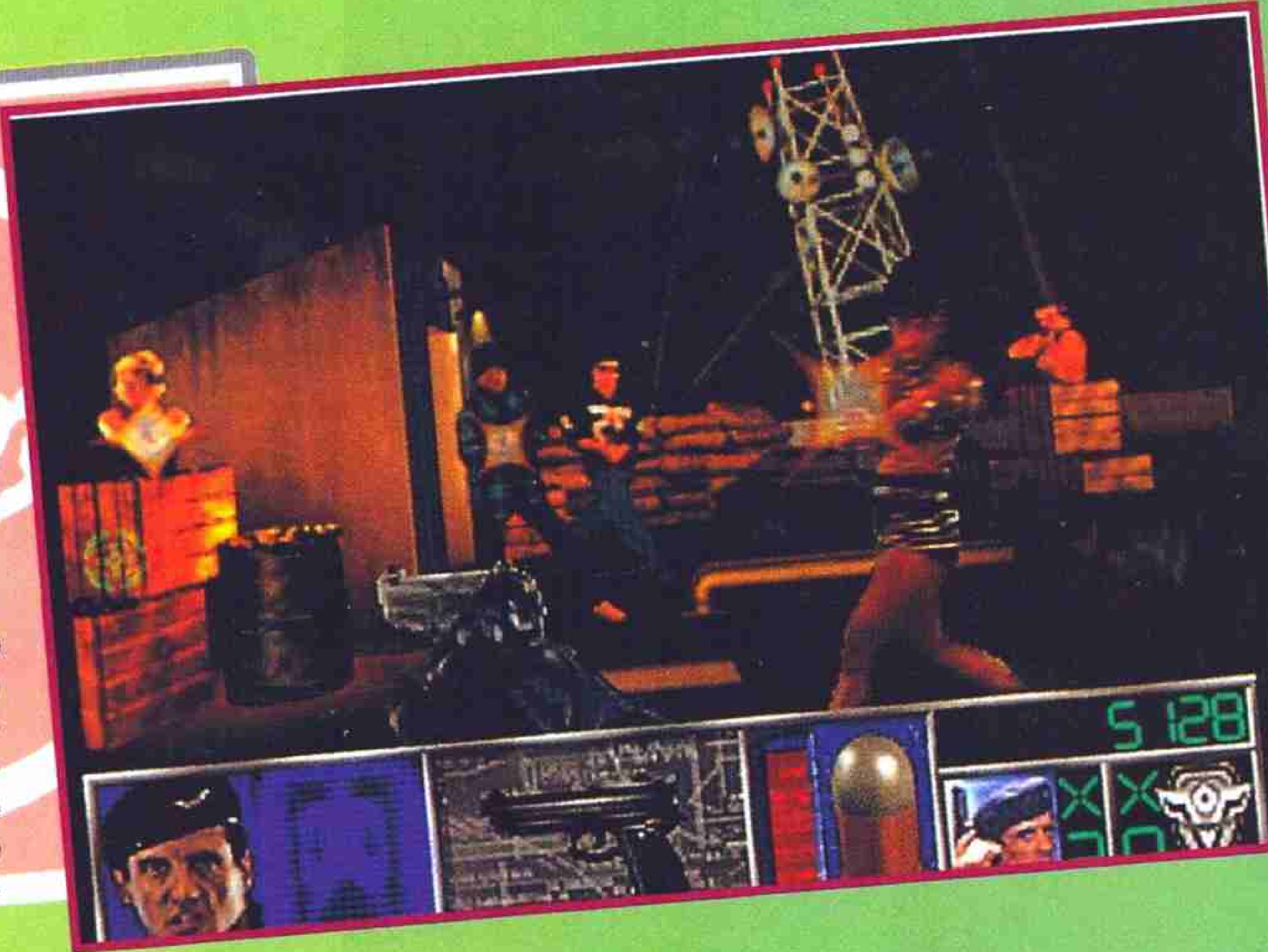
BALLZ

MEGADRIVE, SNES
AUTUNNO '94

Avevamo già parlato brevemente di questo picchiaduro dall'aspetto decisamente originale: i programmatori dell'americana PF Magic hanno scelto la Accolade per la distribuzione del loro gioco, c'è quindi una discreta possibilità di vederlo entro breve anche dalle nostre parti.
Ballz è l'ennesimo picchiaduro uscito quest'anno, ma difficilmente passerà inosservato: i lottatori infatti, anziché essere disegnati con le solite figurine, sono composti da un certo numero di sfere collegate tra loro in modo da formare la figura di una ballerina, di un gorilla o di un lottatore di sumo. I personaggi sono in toltale 16, ognuno di essi avrà una bella scorta di mosse speciali, si parla di 15 mosse a testa, senza considerare che dovrebbe essere anche inclusa un'opzione per fare il "morphing", per trasformarsi, da un lottatore all'altro durante la partita. Il gioco ha un aspetto decisamente originale, bisognerà solo verificare se sia veramente divertente da giocare...

ANDATE CON MAX AL CES DI CHICAGO...

VIRGIN



Il titolo grosso alla Virgin era solo uno, ma di primissimo piano, THE LION KING. Per il resto c'è da segnalare DEMOLITION MAN, un conturbante gioco dagli ottimi auspici che uscirà purtroppo con eccessivo ritardo (autunno 94) rispetto al bellissimo (d'accordo, forse un po' violentino, ma vale la pena, non capita spesso di vedere uno Stallone quasi ironico, in un film d'azione) quanto sottovalutato film. Il gioco per 3DO è uno spara-allo-schermo alla Mad Dog McCree (c'era da dubitarne) a cui, oltre allo stile di gioco, ha rubato anche la pistola, sarà infatti compatibile con la pistola ottica della American Lasergames.

Dovrebbe essere appena uscita anche la versione per Mega CD, per le console "classiche" è stato scelto un platform classico, che sembra avere qualche particolare interessante: il personaggio principale è decisamente dinamico: salta, corre, rotola, si appende; il tutto, naturalmente, sempre sparando in qualsiasi direzione con pistole, fucili granate e Flare Lances su cui, al momento, la memoria mi inganna.

Per le versioni Megadrive e Super NES ci sarà ancora un po' da attendere, se ne

THE LION KING

MEGADRIVE, SNES
AUTUNNO '94

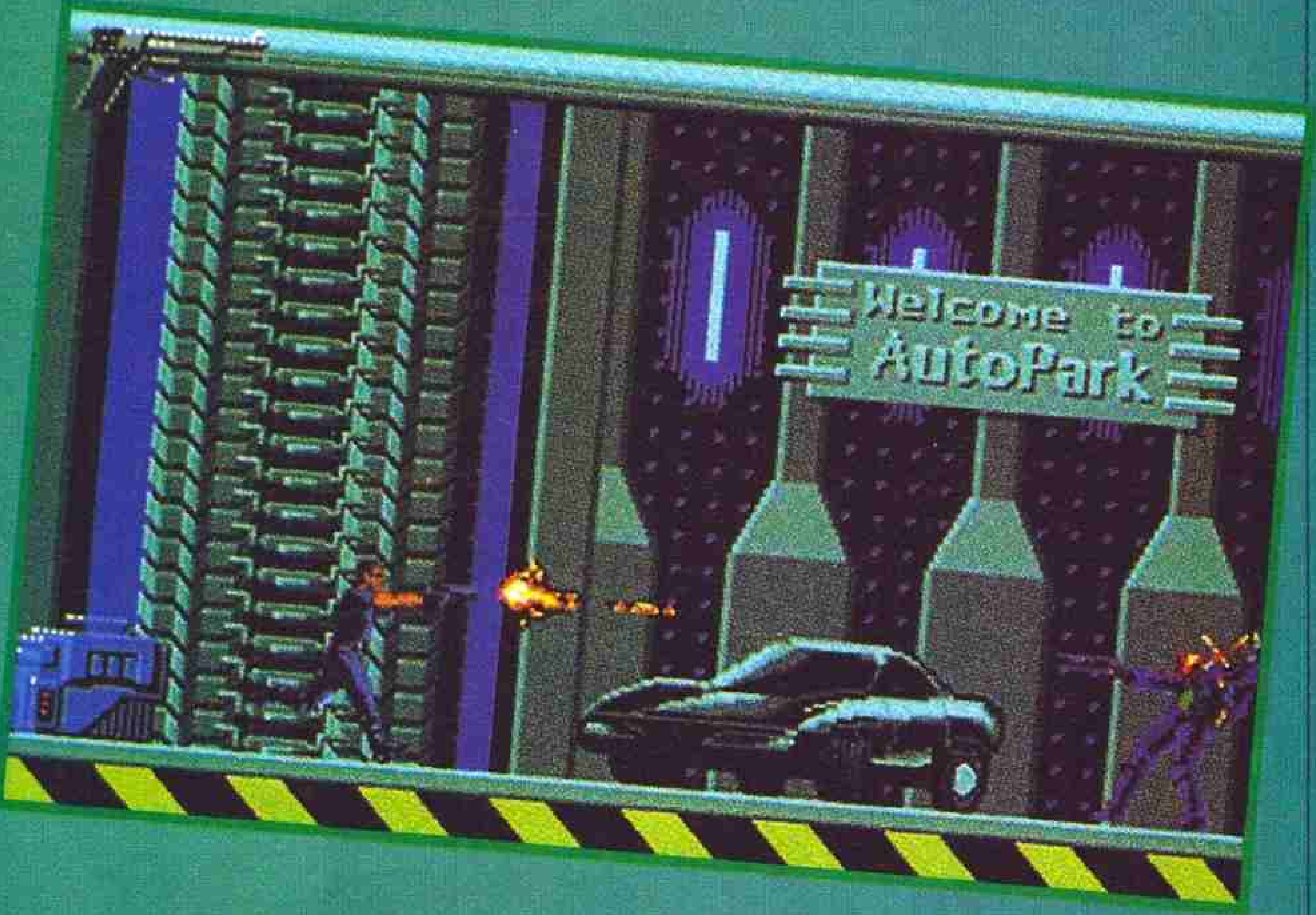
Dopo Aladdin e The Jungle Book torna l'accoppiata Virgin-Disney con il pezzo forte della prossima stagione cinematografica. Di The Lion King, il prossimo lungometraggio della Disney, avrete già sentito straparlare e non vi tedierò ancora: è già un classico ancora prima di uscire e anche il gioco si è già prenotato un posto tra i primi in classifica.

In effetti, almeno dal punto di vista grafico, potete mettere la zampa sul fuoco che sarà un piccolo gioiellino: non so se avete presente le animazioni e i disegni di Aladdin e degli altri giochi Virgin. In più per The Lion King la Virgin ha sfruttato 15 disegnatori della Disney per la creazione di 2000 frame di animazione e per includere nel gioco personaggi e fondali del film: un totale di 24 Mbyte, la maggior parte destinata appunto alla grafica.

Ma alla Virgin hanno cercato di fare qualcosa in più anche per la giocabilità, in particolare per avvicinare il più possibile il gioco al film.

Sarà quindi suddiviso in due sezioni (se volete qualche numero più preciso, i livelli sono 10, oltre a due livelli bonus): nella prima sarete nel pelo del cucciolo Simba, la seconda vi vedrà sulla via del ritorno per reclamare il vostro regno dallo zio Scar. Il giocatore si trova insomma a controllare un personaggio che cresce nel gioco, di livello in livello acquista nuove abilità e potenza, mentre il giocatore impara nuove tecniche che gli serviranno per il confronto finale con Scar. Oltre alla classica visuale ci sono anche livelli con una prospettiva diversa, come quella in cui Simba dovrà evitare di venire travolto da un branco, vista in soggettiva.

Tra l'altro i personaggi da controllare saranno in effetti quattro: il giovane leone, lo stesso Simba adulto oltre a Timon e Pumbaa, aggiungendo ulteriore varietà al gioco.



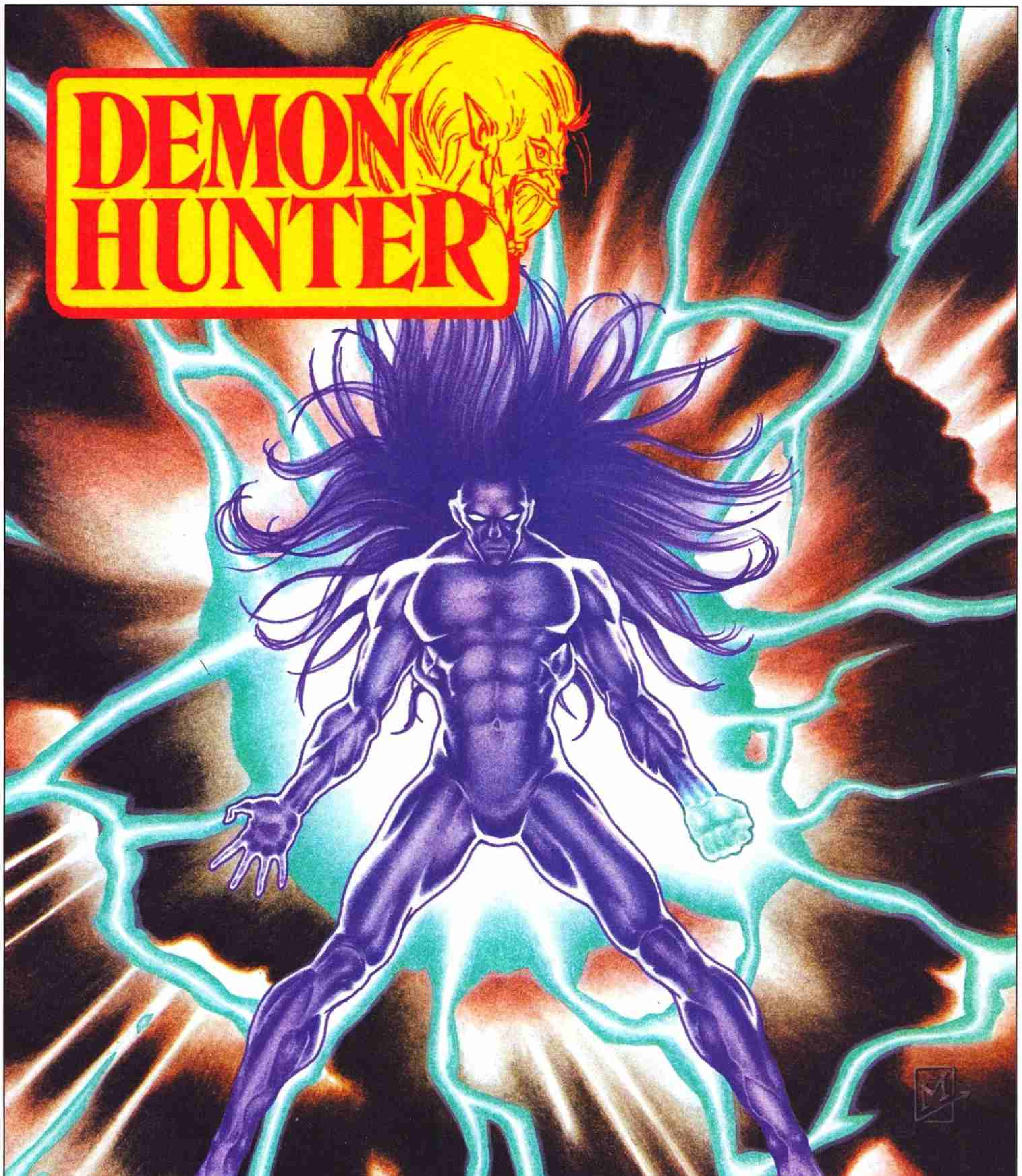
parlerà a Natale, probabilmente. L'altra novità (si fa per dire, visto che per PC è uscito almeno tre anni fa) è LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF per Mega CD, per cui la Virgin ha scomodato nientemeno che la Papyrus Design (quelli dell'acclamato Indycar Racing per PC). Per chi non lo avesse capito è un gioco di golf.

GAMETEK

Anche alla Gametek avevano qualcosa da mostrarci, e più precisamente un paio di prodotti in arrivo abbastanza presto. Il primo è un titolo per Game Boy, tale RACE DAYS. Si tratta di una cartuccia ufficiale Nintendo (prodotta dalla Gremlin, distribuita dalla Gametek) contenente due giochi di guida: 4 Wheel Drive - protagonisti i fuoristrada - e Dirty Racin' - un altro gioco alla Racin' Destruction Kit. Prossimamente la recensione. Il titolo più grosso tra i due invece è BRUTAL - PAWS OF FURY, un picchiaduro previsto, almeno per ora, per Mega CD e Mega Drive. Da ciò che abbiamo potuto vedere promette molto bene, almeno per quanto riguarda le animazioni contenute nel CD e per la cura messa nella creazione e nel background dei personaggi. Anche i dati tecnici non sono malaccio: 16 mega, 200 frame di animazione per lottatore, otto o dieci personaggi (a seconda della versione) ognuno con almeno quattro mosse speciali, la propria musichetta, la voce digitalizzata e dieci locazioni, anch'esse ognuna con il proprio tema musicale. Particolarmente innovativo sembra il sistema a cinture: più si vince più mosse si imparano. Al più presto una preview...

GAMETEK

È IN EDICOLA



L'EROE A FUMETTI CHE
VI INVITA AL SUO HORROR PARTY!

GIOCARE IN UN MONDO DI CARTONI ANIMATI,
CONTRO 100 NEMICI. FANTASTICI EFFETTI SPECIALI,
BONUS SEGRETI E STANZE NASCOSTE.
E' UN'ESCLUSIVA:
LEADER
DISTRIBUZIONE
Nei migliori negozi della tua città!
MARKO'S MAGIC FOOTBALL
DOMARK
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA
GAME GEAR
MARKO E' GIA' UN PERSONAGGIO, NON LO SAPEVI ?
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

MADE I

Se si fossero svolti i campionati mondiali dei ritardatari, sarei senz'altro

PAPA' HA LA MACCHINA NUOVA

Aria di novità nel campo delle console: tutti quanti sembrano intenzionati a fare uscire la loro nuova macchina ADESSO, con la conseguenza che ormai nessuno sa che pesci pigliare. Il Saturn ve l'abbiamo già fatto vedere (penso) e probabilmente sapevate già del 3DO della AT&T (identico a quello Panasonic), comunque proprio in queste settimane si sono visti anche il famoso Sony Playstation (già PSX) che vanta un design molto singolare, due prese per due memory card separate e un joypad a dieci pulsanti (assomiglia a quello del SNES, ma ha quattro pulsanti in alto invece che due). Per i giochi si parla già di Ridge Racer, Cliffhanger (il coin-op di Lupin III, per intenderci) e una camionata di roba vettoriale molto impressionante. Ah, già, purtroppo è previsto anche un simulatore di pachinko (tristissimo).

La NEC ha finalmente presentato il suo FX a 32 bit: carino il pad, ma non s'è visto nient'altro. Beccatevi invece una delle prime foto del Megadrive a 32bit: brutto, eh? Non ci possiamo fare niente.

Infine, beccatevi 'sto misteriosissimo "Mega Project": la vedete quella console blu/violetta con il CD? Beh, non sappiamo cosa sia, e tra l'altro non sembra nemmeno potente. Comunque, tutto fa brodo.

Infine, quello che stava aspettando un sacco di gente: il Neo Geo CD. Che fa di speciale? Ha il CD.

L'ANGOLO DI STREET FIGHTER 2 (ancora!)

Siamo così giunti a quello che probabilmente sarà l'ultima puntata di questa seguitissima (da me) rubrica del Made in Japan. Questa volta ci ritroviamo per tre ragioni: innanzitutto, vi rimando alla recensione dell'immagnifico Super Street Fighter II per SNES e MD più avanti su questo numero di ConsoleMania, inoltre vi segnalo la prossima uscita del film a cartoni animati di SF2 chiamato, appunto, Street Fighter II Movie. Va bene, ve l'avevo già detto, ma almeno ho delle nuove foto. Carino, eh?

Ultima cosa, due veloci notizie sul film vero e proprio, quello americano, per intenderci: Jean Claude Van Damme NON farà la parte di Ryu come alcuni hanno annunciato da tempo (e come potrebbe? Non è giapponese), bensì quella di Guile (e qui la domanda: come farà per i capelli?). L'altro attore "sicuro" è Raoul Julia, nella parte di Vega (o M. Bison, per la versione americana - insomma, quello vestito da nazista). Non vi ricordate chi è? Beh, avete presente il tipo che ha interpretato Gomes Addams? Esatto... Inoltre, la presenza di Joan Chen non è stata annunciata (anche se non si sa mai) nonostante le ripetute voci. Alla prossima...

stato eliminato. Perché? Perché sarei arrivato troppo tardi per competere.

SPARKSTER

La Konami ha quasi completato il seguito del carinissimo

Rocket Knight Adventures: stiamo parlando di Sparkster, un platform molto simile al suo predecessore, questa volta però in uscita anche su Super NES (le foto si riferiscono alle due versioni). Siete contenti, eh?

DEMON'S BLAZON

Vi siete divertiti con Gargoyle's Quest per Gameboy, dalla Capcom? Bene, ecco a voi la versione ultrapotenziata per SNES - dopotutto la Capcom dovrà pure far uscire qualcosa, adesso che ha finito gli Street Fighter. La grafica sembra parecchio carina e il gioco su GB era davvero bellino, quindi...

ANCORA ALIENI

Le foto del mese scorso di Alien Vs Predator facevano un po' pietà: per farci perdonare, eccovene alcune direttamente dalla Capcom. Altre informazioni sul gioco? Beh, si gioca in tre, è violento, ci sono quattro personaggi differenti (la tipa, il cyborg con il braccione meccanico e i due predatori - cacciatore e guerriero). la conversione per SNES è quasi scontata, resta da vedere come sarà...

MADE I

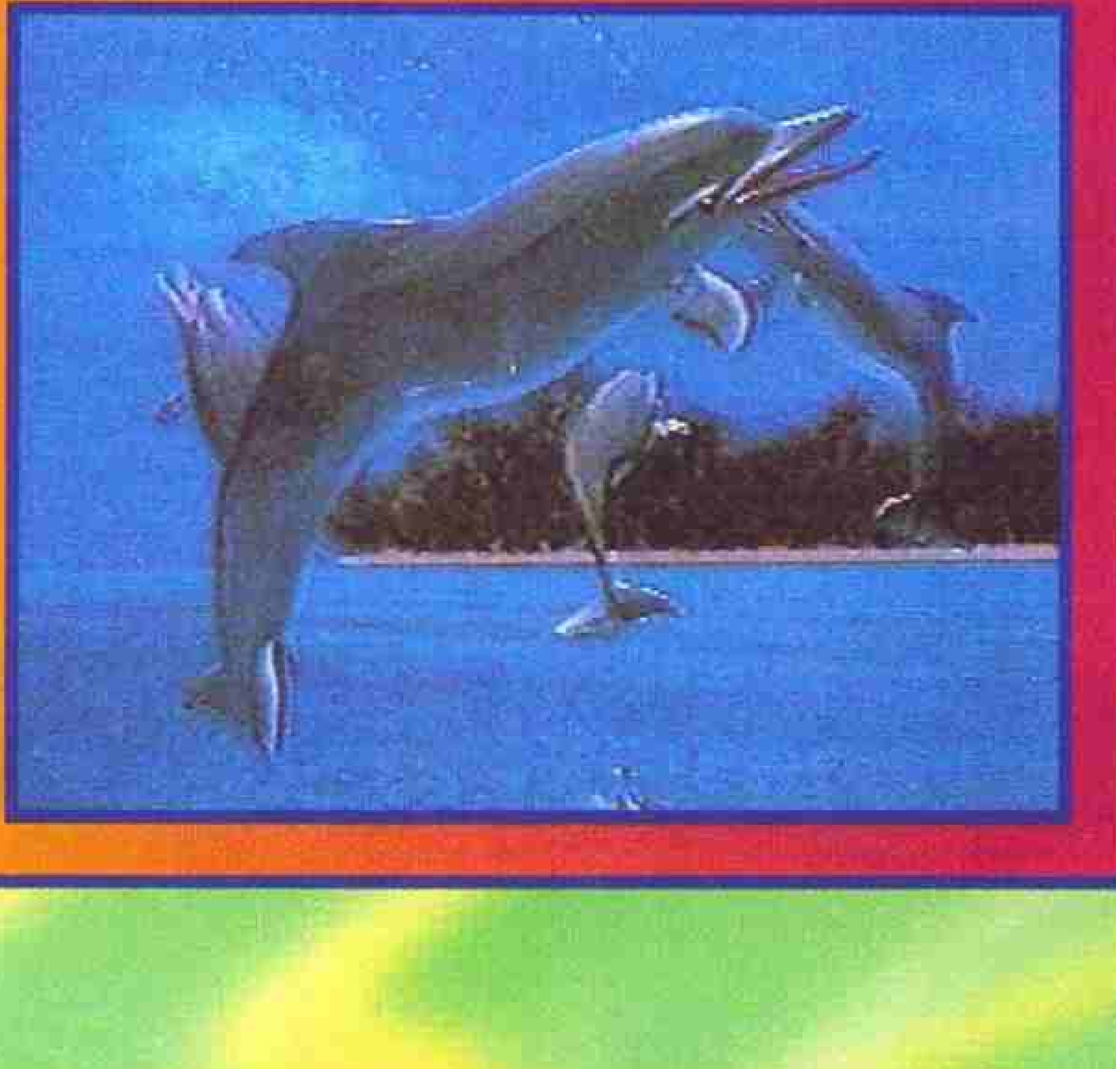
PROSSIMA FERMATA: SATURNO

Dopo un po' di tempo, le prime foto dei giochi per Saturn cominciano ad arrivare. Questo mese è la volta di Clockwork

Knight, Virtua Fighters e una specie di clone di Shinobi dal titolo un po' oscuro. Il primo è assolutamente misterioso: conosciamo l'aspetto (piuttosto bizzarro), ma assolutamente nulla del gioco. Il secondo bene o male l'hanno giocato tutti: se vi piace bene, altrimenti amen. Io sono ancora per SF2... Il terzo si commenta da sé: quasi totalmente digitalizzato, schema di gioco apparentemente classico. Chi vivrà vedrà.

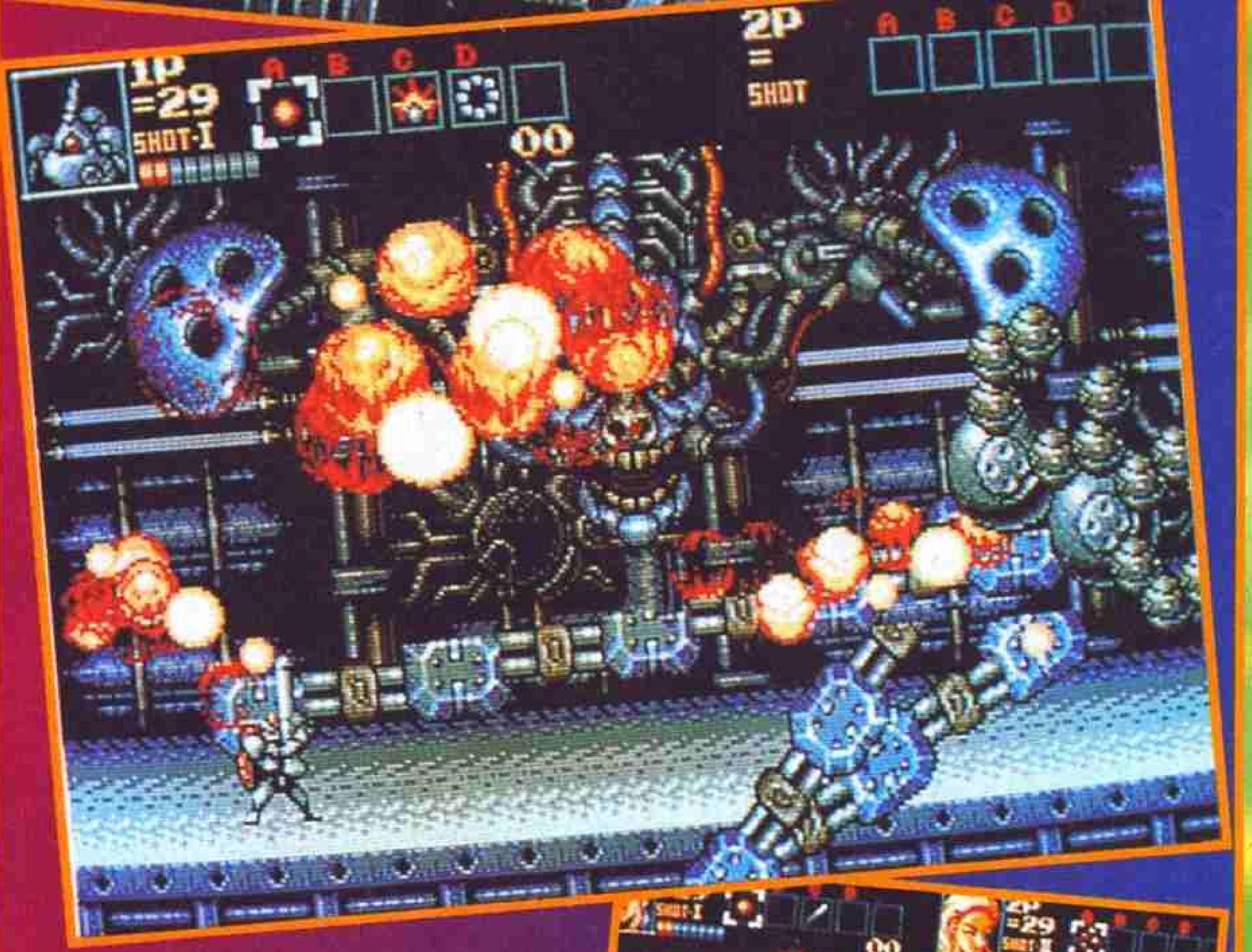
ECCOLO QUI

Una sola foto e una notizia velocissima: che mi dite di Ecco The Dolphin 2? La grafica è stata notevolmente migliorata e c'è una nuova sezione tridimensionale. Il prossimo mese vi faremo vedere di più...



ANCORA KONAMI

Altro bel titolone atteso della Konami per MD: la conversione di Contra non può più essere considerata tale, dato che la versione SNES non ha quasi nulla a che fare con questo nuovo e fiammante giochillo. Quattro personaggi differenti, più armi speciali, livelli completamente differenti... Bella storia!



IN JAPAN

PIU' VELOCE DELLA LUCE

La moda di Hollywood della prossima stagione sarà rappresentata dal medioevo inglese (First Knight con Richard Gere e Sean Connery è solo un esempio), ma i giapponesi della Capcom sono già pronti. Il loro prossimo titolo per SNES (ormai dovrebbe essere in giro) sarà Knights of the Round, un bel beat 'em up tipo Final Fight ambientato al tempo di Re Artù. Ma vieni! E Tower of Doom?

PULSEMAN

L'ennesimo supereroe ultrarapido sta per fare la sua comparsa su MD: stiamo parlando di Pulseman, uno strano tizio che sembra tratto pari pari dalla scuderia di "man" della fortunata serie di Megaman. Che dirvi d'altro che non si possa capire dalle foto? Nulla, e allora...

MADE I

UN MILIONE E MEZZO PER UN FLIPPER

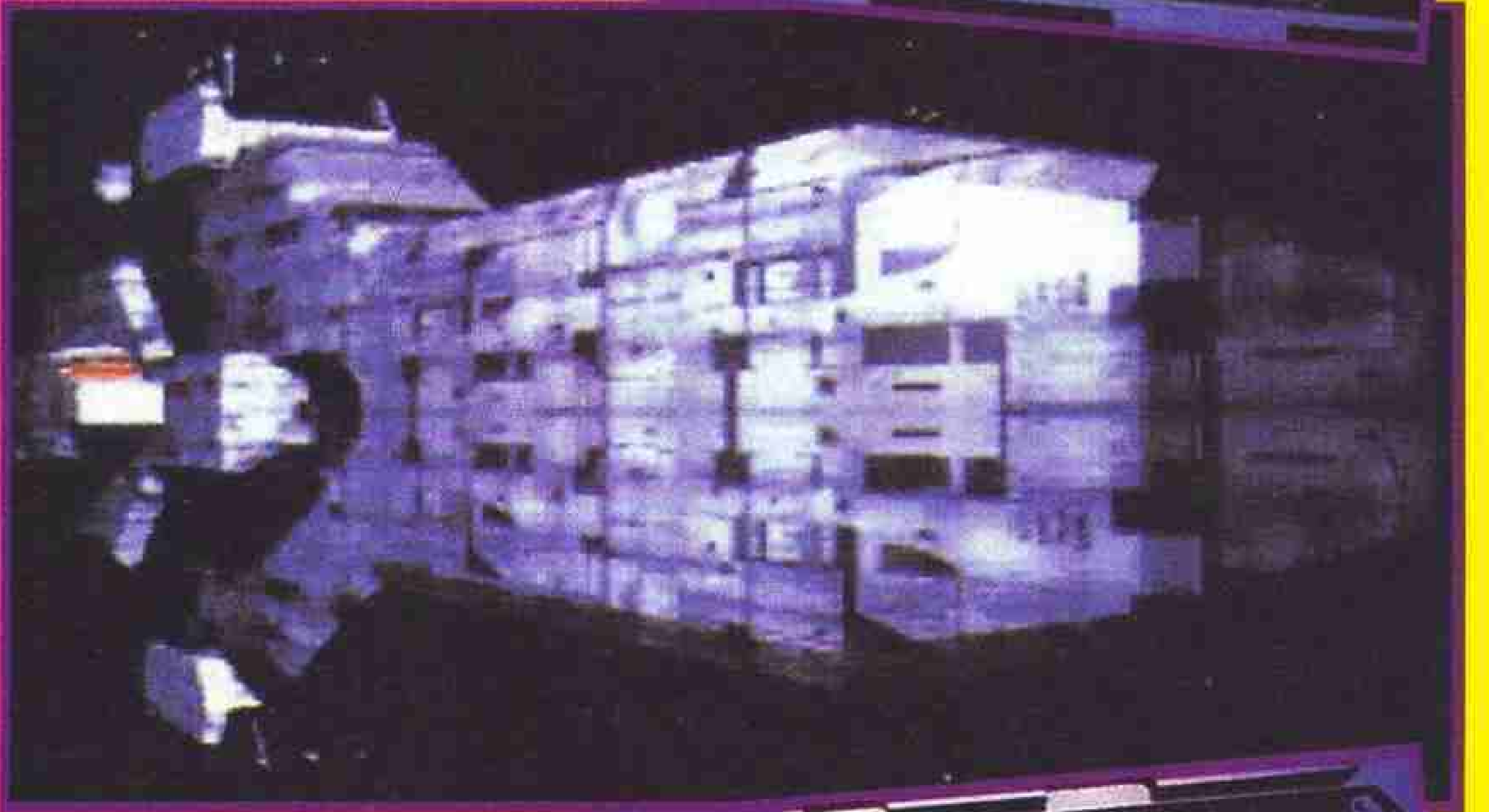
Tutti i possessori di 3DO saranno certo felici di sapere che uno dei prossimi titoli in uscita per la loro macchina è Fire Ball, un

simpatico flipper a più piani di gioco, che sembra una specie di conversione del mediocre Super Pinball Behind The Mask per SNES. Beh, la grafica è davvero carina, ma i tavoli sembrano parecchio semplici - non sarebbe l'ora di darsi una mossa?

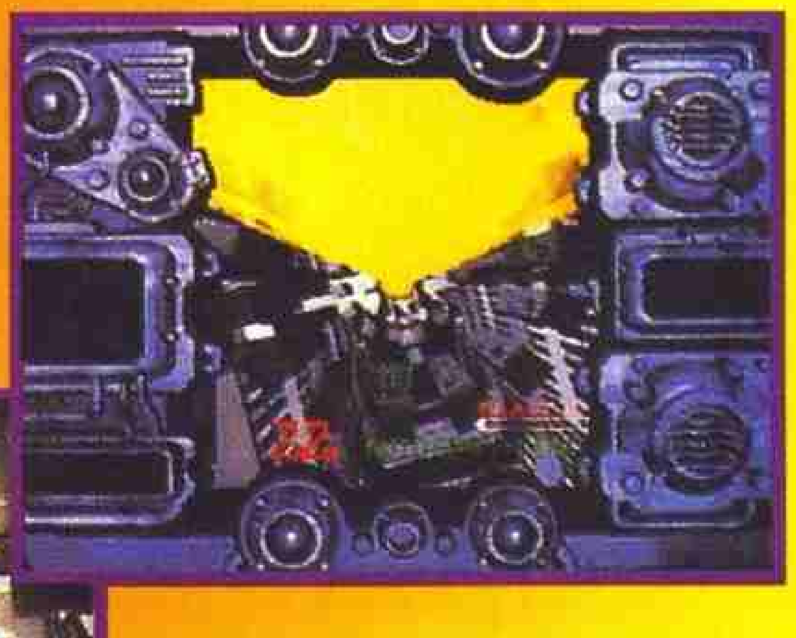
BURNING SOLDIER

Le cose per 3DO qui sembrano andare leggermente meglio che nel box dove si parlava di Fire Ball: tonnellate

di animazioni in ray tracing, e uno schema di gioco un po' banale ma collaudato. Burning Soldier è una specie di clone di quell'antichis-



simo gioco per Mega CD dove si guidava un elicottero e... beh, insomma, avete capito, no? Comunque pare



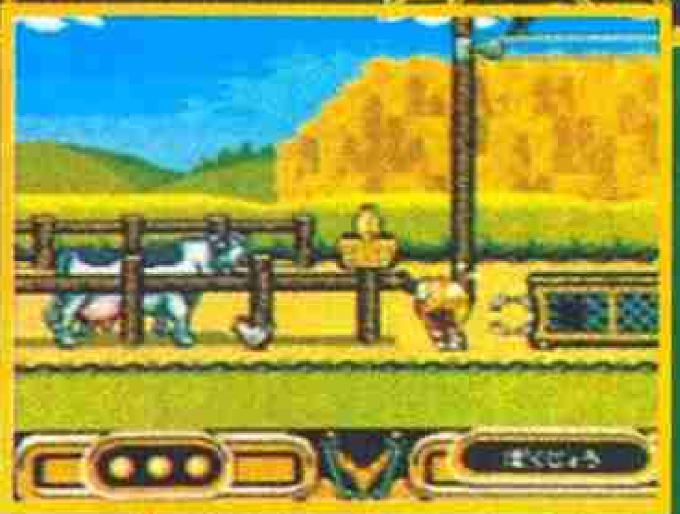
molto più carino - se non vi dovesse piacere, comunque, c'è sempre Shockwave.

N JAPAN

DYNAMITE HEADDY

La Treasure (il team di programmazione di Gunstar Heroes) è tornata definitivamente: questo suo Dynamite Headdy per Megadrive e Game Gear sembra davvero qualcosa di eccezionale - soprattutto considerando le tecniche che per primi i Treasure sono riusciti a implementare su Megadrive. Le foto sono parecchio intriganti e il personaggio è davvero carino - a quando l'uscita definitiva?

IL RITORNO DI PACMAN (purtroppo)



Pacman sta tornando tra di noi: questa specie di clone di Pacland si preannuncia come un platform vario, colorato e interessante. Peccato che il puzzone giallo io non lo possa vedere sin dai tempi del primo coin-op - ma devo ammettere di aver giocato parecchio a Pacland (su C64! Mitico!) e di essermi persino divertito.

E NO, ADESSO BASTA CON IL CALCIO!

Ci siamo nutriti di pane e calcio per un mesetto buono, avremo pure il diritto di stare tranquilli un po'? E invece no, ecco qui Pro Striker 2 per Megadrive, uno dei tanti giochi licenziatari ufficiali della J League, la lega professionistica giapponese. La particolarità principale di questo gioco è rappresentata dal poter giocare in quattro, il resto dovrebbe essere la solita roba - più o meno come il suo predecessore...

MADE

AL FUOCO, AL FUOCO!

La Human è venuta fuori con un'idea davvero niente male. Prendete il classico spara-e-fuggi visto dall'alto alla Chaos Engine: cosa si potrebbe fare per renderlo un po' più interessante? Beh, dargli un'ambientazione nuova, tanto per cominciare. Ecco quindi Firemen, un simpaticissimo gioco basato sulle avventure di due pompieri che devono domare un violentissimo incendio all'interno di un palazzone gigante pieno di macchinari, prodotti chimici vari e droidi da sorveglianza impazziti per le fiamme. Metteteci anche delle persone da salvare, delle fiamme "intelligenti", pavimenti che crollano, porte, finestre e ascensori che esplodono, mostri di fine livello, disastri ogni due secondi e un perniciosissimo aiutante capace di aprire le porte a casaccio, perdere dei pericolosissimi elementi esplosivi per strada e prendere a colpi d'ascia tutto ciò che si muove. insomma, grande spasso, anche se è un po' facile. La recensione completa sul prossimo numero (Alex permettendo).

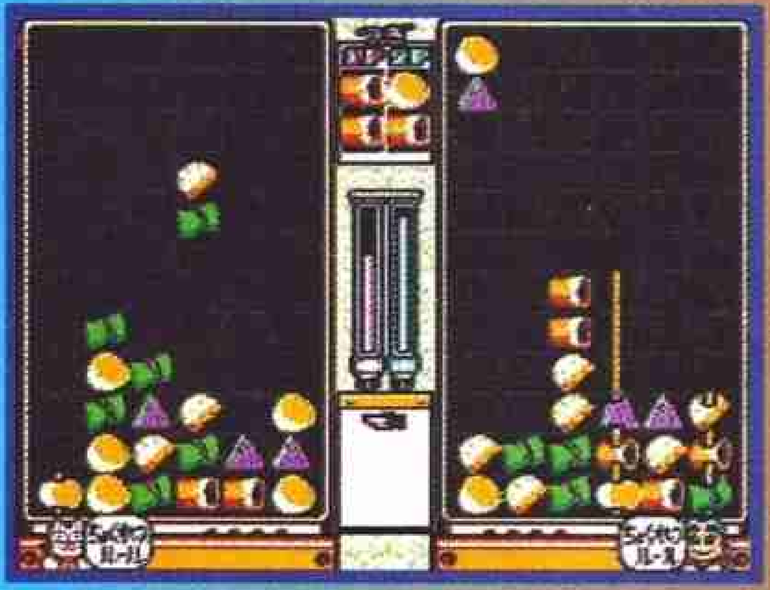
SAMURAI SHODOWN (oops, Spirits)

Una delle uscite più attese di questi mesi sta per fare finalmente la sua comparsa. Signori e signore, Samurai Shodown, uno dei migliori titoli mai apparsi per Neo Geo. Gustatevi queste foto, peraltro parecchio carine, e chiedetevi perché su SNES escono quasi solo picchiaduro... Perché vengono bene, no?

N JAPAN

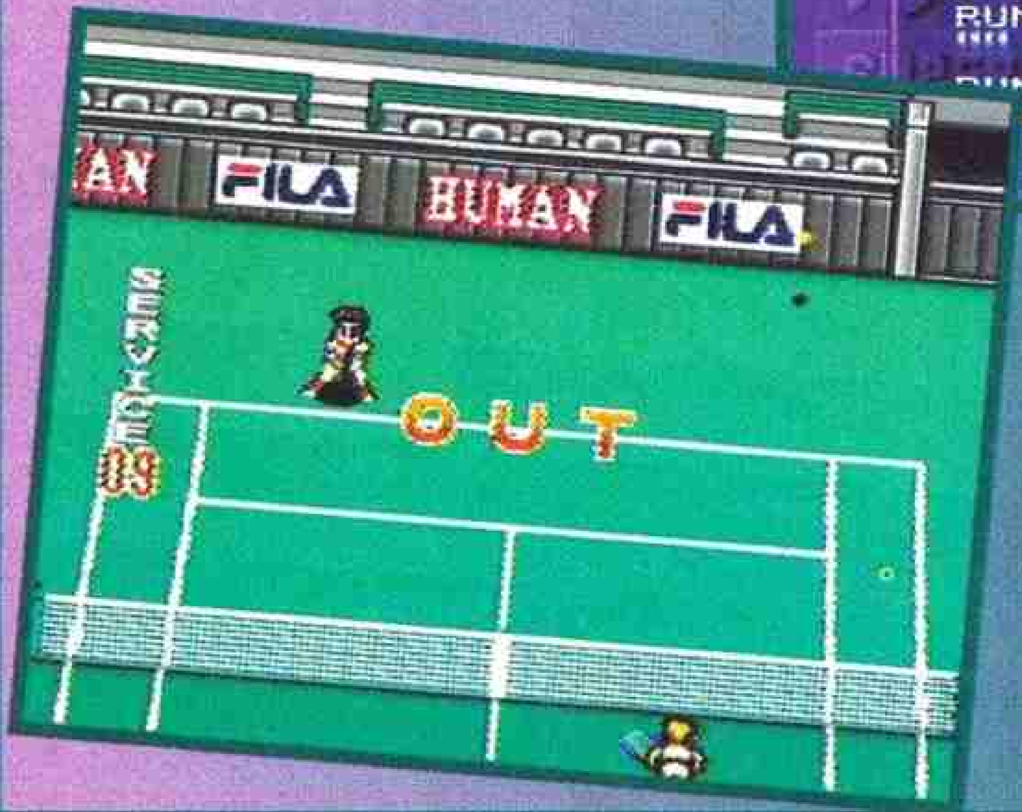
PUYO PUYO COMMESTIBILE

Di recente la redazione ha "riscoperto" il sempreverde Puyo Puyo, tra partitoni notturne e urla di disperazione da parte dei perdenti (Max da solo sveglia un caseggiato). In Giappone il succitato gioco ha fatto uno sfacelo, e i cloni non potevano che fioccare come... come... Beh, come delle cose che fioccano. Uno di questi è il gioco che vedete nelle foto, dal titolo assolutamente incomprensibile e ben poco divertente, grazie a una strana lentezza generale e a un aspetto grafico ben poco accattivante.



TENNIS? BEH, SE INSISTI...

Final Match Tennis è stato a lungo il miglior gioco di tennis in assoluto. Il vecchissimo gioco per PC Engine in questione vantava un'azione velocissima, la possibilità di giocare in quattro e una gamma di colpi davvero estesa. adesso è uscito il seguito ufficiale, ovvero Super Final Match Tennis. Com'è, com'è? Beh... Carino. Non mi voglio sbilanciare troppo e vi rimando alla recensione che dovrebbe apparire sul prossimo numero, ma sappiate che qui siamo ancora per Smash Tennis della Namco...



CRAZY CHASE - PARTE II

Il mese scorso la Kemco ci aveva regalato un po' di foto del suo simpatico Crazy Chase. Questo mese ce ne ha mandate altre, con la nuova schermata dei titoli (non che sia cambiato molto) e alcuni nuovi livelli. Il gioco sembra sempre più carino, e noi non possiamo far altro che aspettarne l'uscita...

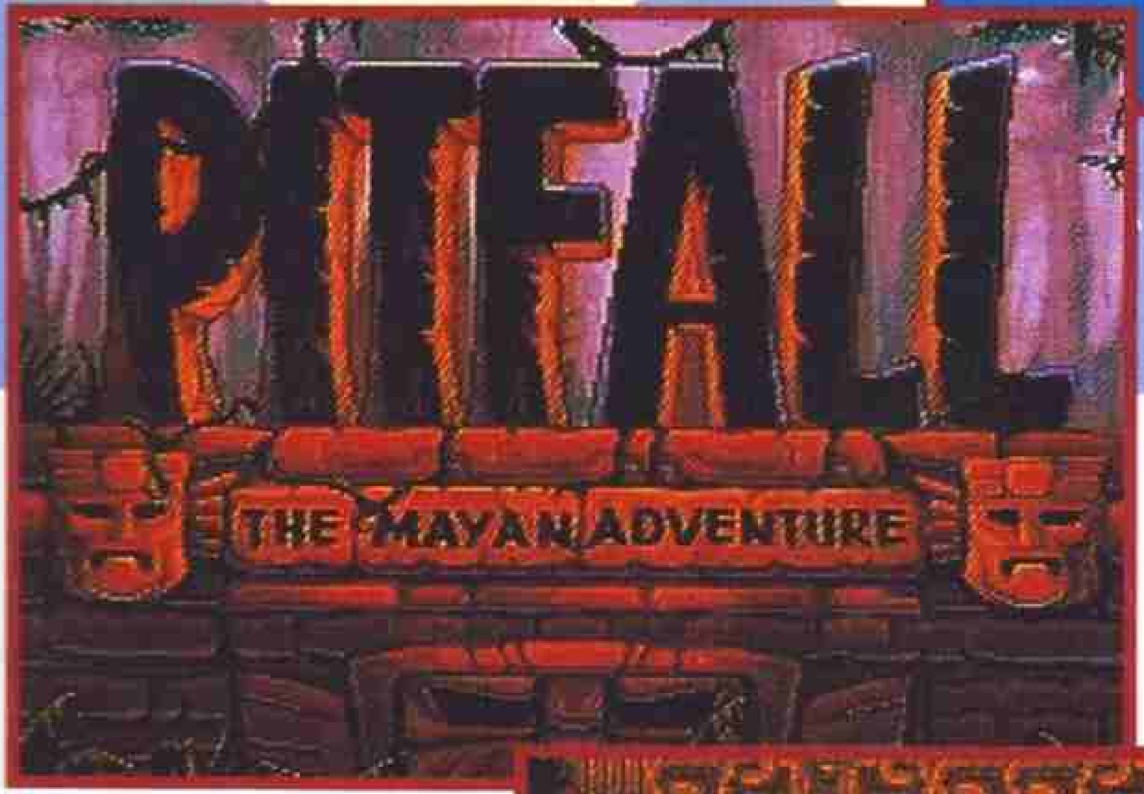
EA SPORTS™
TENNIS
TESTA DI SERIE NUMERO 1
Se pensi che i giochi di tennis sono tutti uguali, non hai ancora provato EA SPORTS TENNIS! Se fossi in te gli darei un' occhiata.
Si può giocare in quattro, e per la prima volta, in una simulazione di tennis, hai la possibilità di rivedere le azioni in replay. Più di un gioco di tennis: il meglio dell' arcade, con giocabilità, animazione, effetti sonori.
DISPONIBILE PER
SEGA
MEGA DRIVE
LEADER
EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

AMERICANICAMENTE

Di materiale Americano Max ne ha portato a sufficienza dal CES, qui c'è in rapida sintesi una parte di quello che gli è sfuggito...

PITFALL: una piccola lezione di storia

Il nuovo gioco in cui la Activision ripone grosse speranze Pitfall, The Mayan Adventure è quasi pronto, e quelli della Activision hanno avuto la simpatica idea di spedirci, oltre alla press release del gioco qualche foto "storica" della saga dei Pitfall. Così potete rendervi conto anche voi di quello di cui ci si accontentava, nel 1982, quando David Crane riempì 4Kbyte (penso) di cartuccia con schermi pressoché identici di un omino che doveva saltare ostacoli a ripetizione. E di come sono cambiate le cose solo un anno dopo con Pitfall II, il primo vero e proprio arcade adventure. Nell'87 c'è poi stata una parentesi abbastanza sconosciuta da noi di Super Pitfall su NES, e adesso, dopo altri sette (!) anni, Harry Pitfall è tornato. A dire il vero è tornato il figlio visto che il nostro giramondo è stato catturato da nonsisabenechi, ma lo scopo di questa avventura è appunto quello di scoprirlo e di liberare papà Pitfall. I livelli da superare sono 14, con il buon Harry Jr. che corre, salta, si arrampica, salta di liana in liana e usa lo skateboard (in mezzo a una foresta?!?!). Ah, un piccolo particolare: in un livello nascosto dell'avventura potete anche scoprire il Pitfall originale che è stato incluso dai programmatori nel gioco, idea prevedibile (LucasArts docet con Maniac Mansion) ma simpatica: scommetto comunque che ben pochi di voi saprebbero resistere alla noia più di qualche minuto...



DOMARK

I loro Marko's Magic Football non è stato accolto benissimo, ma alla Domark non si scoraggiano e ci ritentano. Anzitutto con le versioni Mega CD, Game Gear e SNES di Marko, che saranno disponibili a ottobre, e poi con una serie di nuovi giochi.
C'è, per esempio, FLYING NIGHTMARES per Mega CD e SNES: in teoria sarebbe un simulatore di volo, ma in realtà si tratta di uno shoot 'em up.
Anche la Domark, dopo la Accolade, ci prova con un suo gioco alla Doom, il celebre shoot 'em up della ID Software di cui ho come l'impressione che vedremo parecchi cloni in giro nei prossimi mesi. Si chiama BLOODSHOT (nome appropriato), si potrà giocare anche in due uno e dovrebbe anch'illo essere disponibile per ottobre.
Il resto è cosa nota: KAWASAKI SUPERBIKES per Megadrive e Game Gear sempre per ottobre, e ancora lo stesso mese uscirà una versione aggiornata del gioco di maggior successo della Domark: FI '94 per Game Gear, Megadrive e SNES, riveduto graficamente e con i piloti e le macchine dell'ultimo campionato.

SPOT II

Che cos'è? Un punto? Un tappo? Una pedina? No, è Cool Spot, testimonial di famose bevande, protagonista dell'omonimo gioco e, presto, protagonista anche del suo seguito SPOT GOES TO HOLLYWOOD, per Megadrive e SNES.

PS-X, ANCORA UN ANNO...

...Prima di vederlo uscire dal Giappone. La nuova console della Sony è, a quanto pare, a uno stadio abbastanza avanzato, si parla infatti di una possibile uscita in Giappone per la fine di quest'anno, ma l'uscita sul mercato americano o europeo, a quanto si dice, non dovrebbe avvenire prima di un anno. Questo principalmente per consentire agli sviluppatori, sempre più numerosi (alla Konami e alla Namco della prima ora si sono aggiunti adesso Capcom, Acclaim (sempre loro), Electronic Arts, Argonaut Software e altri ancora) che si interessano al progetto, di creare dei buoni giochi in assoluta calma. Intanto è stato comunicato quello che dovrebbe essere il prezzo della console: si parla di 600.000 lire...

YOGI BEAR'S®
Cartoon Capers
Hanna-Barbera
IL PIU' SIMPATICO PERSONAGGIO FIRMATO "HANNA BARBERA" ORA PROTAGONISTA SU SNES E GAMEBOY IN DUE GIOCHI A PIATTFORME DAI NUMEROSI LIVELLI
imagineer
empire® SOFTWARE
YOGI si è svegliato dal suo letargo solo per scoprire che nel bel mezzo del Parco di Jellystone è stato installato un impianto chimico.
La sua missione: informare Ranger Smith del pericolo incombente.
Segui YOGI nelle sue allegre peripezie attraverso il meraviglioso scenario del Parco di Jellystone: dalle cime innevate delle montagne ai centri abitati.
Esplora caverne (ci sono anche castori che fanno surf!).
Fai attenzione a procioni, tartarughe, istrici, salmoni saltellanti e puzzole. Ti daranno del filo da torcere.
Ogni livello contiene oltre 200 schermate di azione.
Oltre 300 frames di animazione.
YOGI BEAR'S® Cartoon Capers
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®
YOGI BEAR'S® Gold Rush
GAME BOY
Il malvagio Jake ha rubato il denaro destinato alla manutenzione del Parco di Jellystone.
Soltanto YOGI può ritrovare il denaro e sconfiggere il nemico. Ti senti orso a sufficienza per tuffarti in questa emozionante avventura?
32 livelli ricchi di azione.
Stanze segrete, bonus nascosti e oggetti da ritrovare.
Effetti sonori incredibili.
Scrolling parallattico ultrafluido.
6 aree di gioco, ciascuna con nemici singolari e grafica spettacolare.
L'ORSO YOGI, PIU' IN GAMBA DI QUALSIASI ALTRO PERSONAGGIO ANIMATO, DOPO QUESTO, GLI ALTRI PLATFORM-GAME TI SEMBRERANNO NOIOSI DA MORIRE
Yogi Bear, Boo Boo Bear & Ranger Smith are copyrighted by and trademarks of Hanna-Barbara Productions Inc. All rights reserved.
Distribuito da LEADER Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - Tel: 0332 874111 (10 linee) Fax: 0332 870890

SEGA CITY

Non ci sono grossissime novità questo mese in Sega City, ma un paio notiziuole interessanti sì. Purtroppo lo speciale CES ci ha fagocitato parecchio spazio: questo è quello che è rimasto...

MEGADRIVE 32: I GIOCHI

Non vi siete scordati, spero, del Megadrive 32, l'espansione per Megadrive in grado di trasformarlo in un mezzo Saturn a 32 bit, rimpolpandone considerevolmente le potenzialità. La Sega l'aveva annunciato prima dell'estate e sembra avere intenzioni serie.
E' arrivata la conferma di quelle che saranno le prime "mezze cartucce" a uscire per la nuova "mezza console", non si tratta certo di sorprese, visto che si tratta di quelli di cui si continua a parlare, ma lo riportiamo per dovere di cronaca: ci sono Virtua Racing, Virtua Fighters, il bellissimo Daytona e un gioco di calcio che era in fase di sviluppo per il Saturn.

IN BREVE...

Ormai a parte ovvie eccezioni ●●●come Mario o Sonic, il multiformato imperversa e i giochi di maggior successo fanno la loro apparizione sia per SNES che per Megadrive. Con alcune eccezioni. Una di queste era BOMBERMAN, l'additivissimo gioco del piccolo dinamitardo della Hudson. Non so se lo avete notato, ma ho parlato al passato: ne sta finalmente per uscire la versione Megadrive... e io che non ho ancora visto Bomberman 2.

- Si comincia a vociferare di un Sonic 4 per Megadrive, l'eventuale conferma tra un paio di mesi...
-Buon compleanno Topolino. Saranno, se non sbaglio, una sessantina d'anni tra poco e alla Sony si stanno preparando a celebrarli con un gioco a lui dedicato per Megadrive. L'idea è originale, il plot segue infatti tutta la storia del sorcio più longevo del mondo, dai suoi inizi in bianco e nero fino ai giorni nostri: il progetto è comunque appena abbozzato, ne parleremo tra un pezzo.
-Si sa, i delfini sono creature intelli-

PSYGNAGGIUNTE

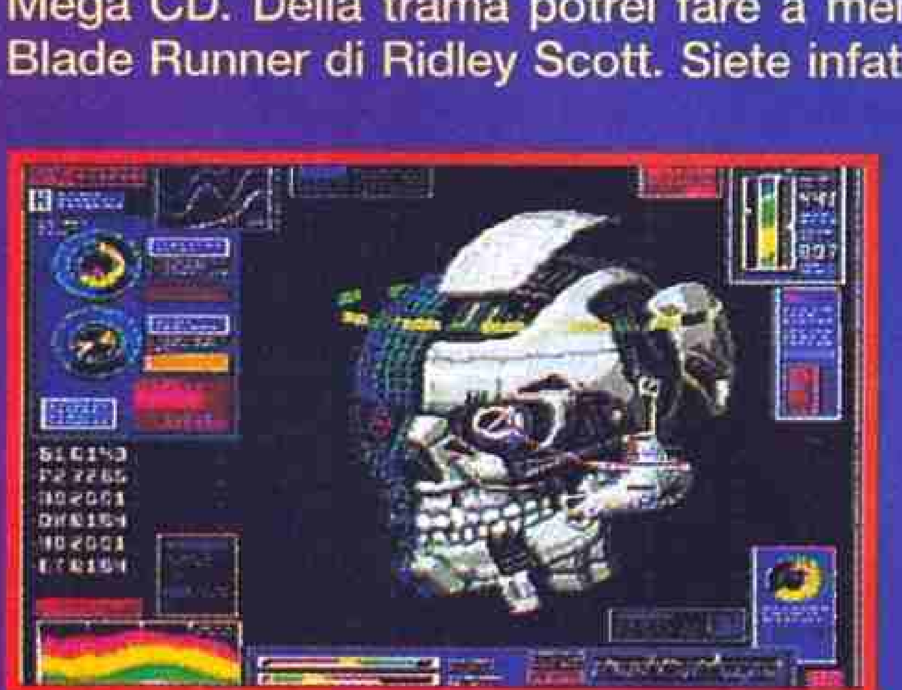
Di un paio di giochini la Psygnosis non ha mostrato assolutamente nulla al CES: SECOND SAMURAI e

HARDCORE per Megadrive, probabilmente perché si tratta di progetti ancora a uno stadio non abbastanza avanzato. Tra l'altro entrambi i giochi sono sotto il segno dell'Amiga, visto che in entrambi i casi i programmatori provengono da tradizioni amighiste proprio come per l'altro gioco della Psygnosis, Flink. La casa inglese, insomma, sta attingendo a piene mani dal serbatoio di programmatori Amiga che, a quanto

pare, non sembrano farsi pregare troppo.
Nel caso di Second Samurai, anche il gioco è un originale Amiga e i programmatori, quelli della Vivid Image, sono gli stessi che stanno convertendo il gioco per Megadrive: un'ottima garanzia sulla fedeltà della conversione, l'originale era un ottimo platform.
I responsabili di Hardcore hanno invece alle spalle un glorioso passato con giochi come Pinball Dreams e Pinball Fantasies, anche se il cambiamento di genere è stato abbastanza drastico. Hardcore è infatti uno shoot 'em up alla... centinaia di altri giochi in cui un tipo armato di fucile se ne va a esplorare labirinti con una visuale laterale. Non molto originale ma, per esempio, Turrican non aveva bisogno di essere originale per essere bellissimo...

SNATCHER

Eccolo finalmente. Probabilmente non se ne ricorderà nessuno, visto che questa avventura è uscita parecchio tempo fa per PC Engine su CD, e in Italia non si è praticamente vista, ma ai tempi mi aveva impressionato molto favorevolmente ed è finalmente arrivata anche su Mega CD. Della trama potrei fare a meno di parlarvi se avete visto il film Blade Runner di Ridley Scott. Siete infatti nei panni di un cacciatore di androidi della squadra speciale Snatcher, con il compito di eseguire qualche "lavoro in pelle" prima che questi mettano in allarme la cittadinanza. Il gioco è di bell'aspetto, colori bene usati, cupo, qua e là un po' splatter, promette molto bene: non c'è rischio che vada perduto tra la folla di giochi "come lacrime nella pioggia" (C) TM.



genti, e con tutti i soldi che ECCO THE DOLPHIN ha fatto con il suo primo gioco non poteva esimersi dal ripetersi. Del seguito di Ecco in preparazione dalla Sega non si sa molto per ora ma vi terremo informati...
-Non ricordo con esattezza quale numero fosse ma so per certo che vi avevo già parlato dei nuovi giochi della Konami, purtroppo con un poco adeguato corredo fotografico. Lacuna prontamente colmata per SPARKSTER di cui dovreste trovare delle foto per Megadrive e TINY TOONS: ACME ALL STARS anch'illo in versione Megadrive. Per il nuovo Contra temo che dovrete aspettare ancora un po': that's all folks.
-Gli appassionati di Batman saranno probabilmente a conoscenza del fatto che è in produzione il terzo film dedicato al cavaliere oscuro BATMAN FOREVER, ma difficilmente sapranno che la licenza se l'è accalappiata la Acclaim. Da notare che tra le varie versioni disponibili ne è annunciata anche una, udite udite, per Megadrive 32.

SMASH TENNIS™
The adrenalin's pumping, and the crowd is on the edge of its' seat, waiting for you to play Smash Tennis. Jam packed with options and features, with 9 gloriously realistic courts, including grass, indoor, clay, and even a mountain top! Choose Tournament option and play up to four of your friends using the multi tap system, or sweat it out against up to 21 computer opponents, if you dare.
• Super Gamer, Gamer Gold 94% "...its the most fun you can have with a ball!"
• Super Action, 95% "Smash Tennis has more options, more scenarios, more extra touches, and more playability than any other tennis game currently available on the SNES".
Distribuito da: LEADER Distribuzione S.p.a.
namco™
Virgin
SMASH TENNIS TM & © 1993 Namco Ltd. All rights reserved.
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Design & Artwork by Funhouse.

NINTENDO NEWS

Anche questo mese la Nintendo ha parlato del suo Project Reality, ma ha anche tirato fuori qualcosa di nuovo quanto vago, ci sarà da fidarsi?

VENGO ANCH'IO

Dopo la Sega ci prova anche la Nintendo. In attesa della sua nuova potentissima quanto fantomatica console, il Project Reality a 64 bit, la Nintendo ha pensato che non sarebbe bello lasciare il campo completamente libero alla concorrenza, e non ha perso tempo ad annunciare una sua nuova macchina a 32 bit. La nuova console dovrebbe coprire infatti il salto tra SNES e Project Reality, e dare fastidio a tutta quella concorrenza in vantaggio di tempo rispetto al PR (soprattutto Megadrive 32, Saturn e PS-X). Non se ne sa molto di più, tranne che, a quanto annunciato, dovrebbe essere una macchina dedicata alla creazione di ambienti in realtà virtuale a prezzi irrisori (stiamo parlando di poco più di 300.000 lire, con le cartucce che dovrebbero costare anche meno di quelle attuali per SNES).
Permetteteci di essere un poco diffidenti, sembra più un annuncio fatto con lo scopo di fare, se possibile, ancora più confusione e incertezza sul mercato e turbare il sonno di qualche dirigente Sega e di qualche neo acquirente di console, non è un caso che la "nuova macchina" Nintendo segua di pochissimo il Megadrive 32.
Tra l'altro, per motivi di cui ho già parlato, non sono particolarmente entusiasta neanche della nuova macchina intermedia della Sega, il MD32 (ma almeno la Sega sembra avere intenzioni serie), ecco perché sono ancora più diffidente rispetto a questo Nintendo 32 bit.
Ma dov'è finito l'arrogante colosso Nintendo che faceva, disfaceva e decideva univocamente le nuove impostazioni del mercato dei videogiochi, se adesso si trova a rincorrere la Sega in qualunque sua nuova iniziativa?

IL RITORNO DEL 64

No, purtroppo non stiamo parlando del glorioso C64, ma del Project Reality, la futura console Nintendo a 64 bit che, non ancora nata, ha già cambiato nome, si chiamerà infatti ULTRA 64. E' di poco fa anche la notizia che il sistema di sviluppo per giochi sulla nuova console è stato affidato alla Acclaim, che diventa così la prima softwarehouse esterna alla Nintendo a disporre del sistema di sviluppo. La Acclaim si trova così in prima linea per quanto riguarda la produzioni di giochi per le console del futuro - ricordiamo solo la licenza di Batman Forever che convertirà per Mega 32 e, probabilmente, Saturn. Non so se vi ricordate di quel sistema computerizzato che permetteva di produrre immagini renderizzate con un perfetto realismo dei movimenti che la Accolade aveva sviluppato e di cui vi abbiamo mostrato alcune fotografie... Beh, ora sappiamo a cosa servirà.

LO SPORT PIU' VIOLENTO DEL MONDO

L'hockey? Il pugilato? Il wrestling? No, a quanto pare è il basket. Sinceramente non so cosa facciano durante le partite della NBA, ma Shaquille O'Neal deve essere di una cattiveria inusitata durante gli incontri se alla Ocean hanno pensato di dedicargli non un gioco di basket, bensì un picchiaduro. Si chiamerà SHAQ FU, dovrebbe essere pronto verso la fine di quest'anno per SNES (della versione Megadrive se ne occuperà invece la Electronic Arts) e sfrutterà la fama che il "buon" Shaq si è fatto di giocatore "cattivo" della NBA: voglio proprio vedere che mosse speciali gli daranno...

TACTICS OGRE

Lo so, questo dovrebbe essere il campo del Made in Japan di Marco, ma le foto, e quello che ho letto su questo Tactics Ogre per SNES mi hanno tentato...
Il gioco è il seguito di un certo Ogre Battle, gioco di grosso successo in Giappone. Si tratta di un gioco strategico dall'ambientazione fantasy: ci sono un sacco di creature tipiche della letteratura del genere, ognuna con la sua particolare abilità, da manovrare sul campo da battaglia un po' come su una scacchiera. Anche se le foto non rendono molto il gioco è spettacolare graficamente e davvero intrigante, tenete d'occhio gli importatori...

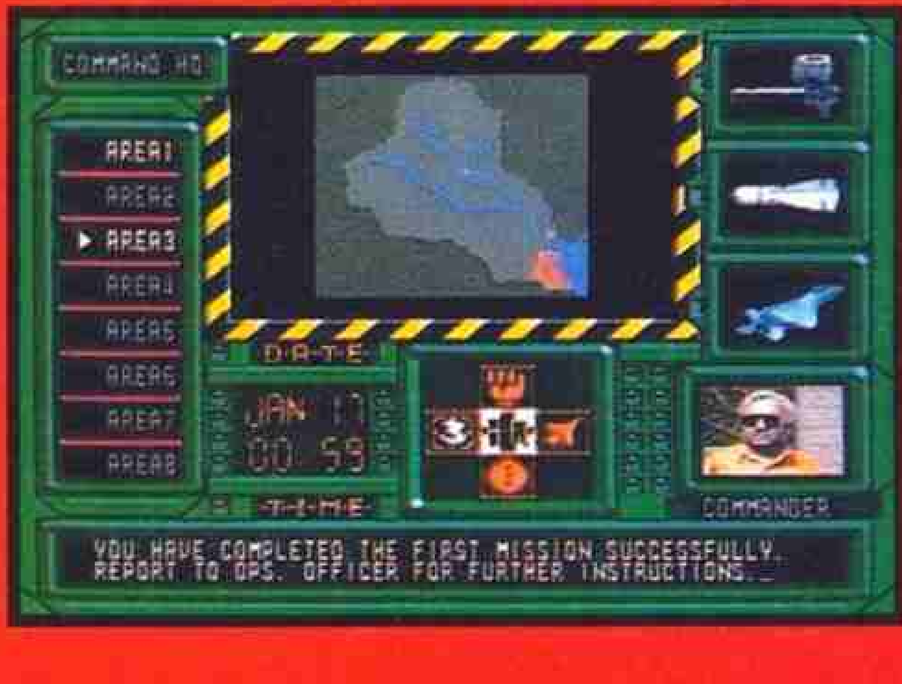
Tactics Ogre

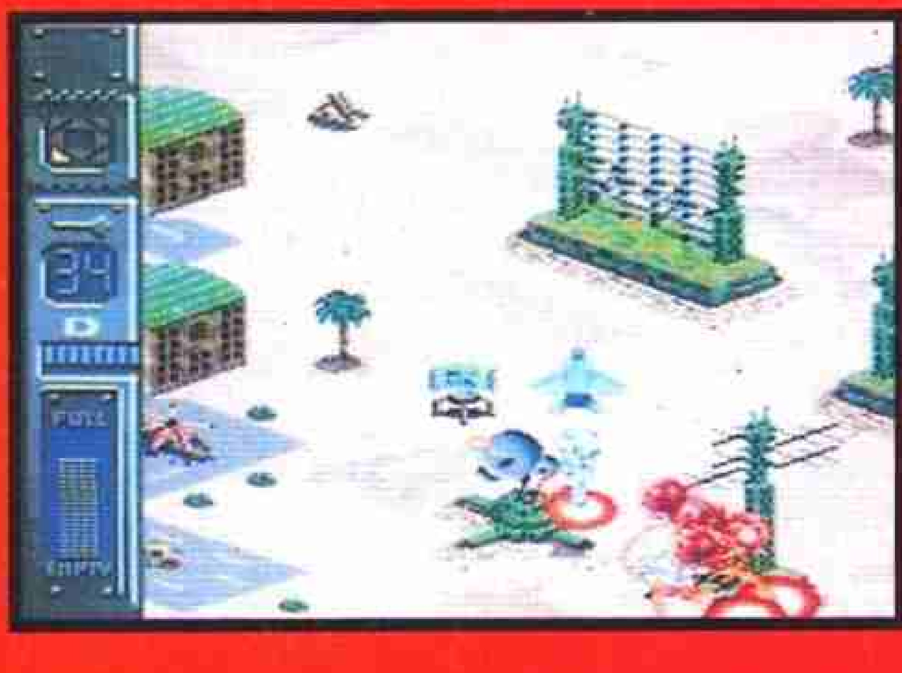
SPERIMENTA L'ALTA DOSE DI TENSIONE E DI PERICOLO DEI COMBATTIMENTI AEREI. SCHERZA CON LA MORTE QUANDO I MISSILI RAPIER ATTRAVERSANO I CIELI E NON PERDERE DI VISTA L'OBIETTIVO. E DISTRUGGI LE UNITA' DI TERRA PRIMA CHE TI ABBATTANO.

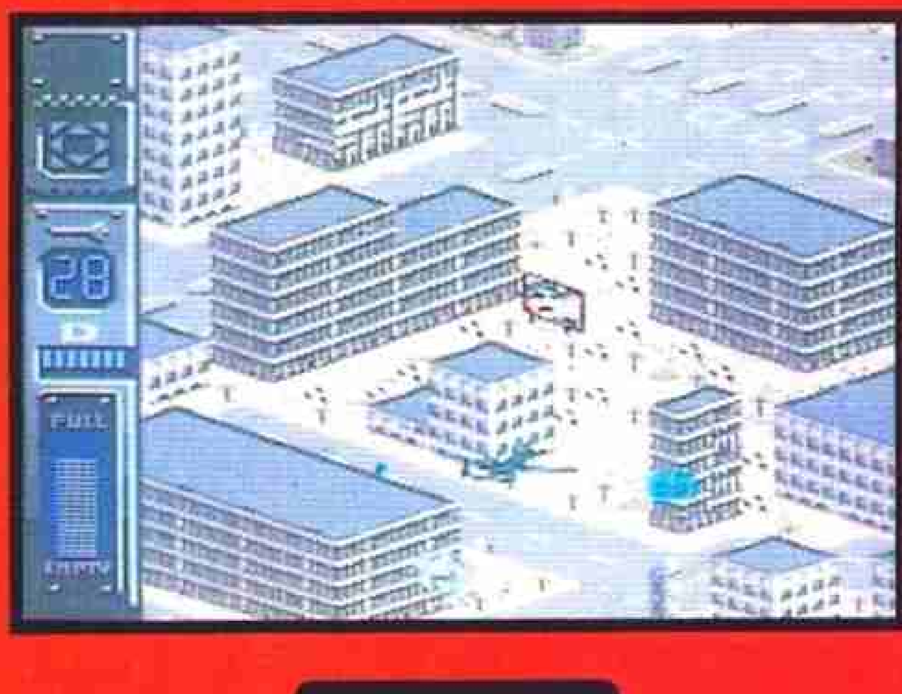
Opzioni di controllo multiple: scegli le coordinate che meglio si adattano al tuo stile di gioco.

A tua disposizione, per 'fare piazza pulita' del nemico, 2 dei più famosi aerei da combattimento del mondo: l'F15 Strike Eagle e l'AH - 10 Tank Buster.

Possibilità di consultare mappe dettagliatissime per pianificare con estrema accuratezza le strategie di attacco.







"UNITA' DI COMANDO HQ A INCURSORE 1
SEI PRONTO PER LA PROSSIMA MISSIONE ?"

"HEY CAPITANO,
SONO SEMPRE STATO PRONTO".

" ALL'ATTACCO ROGER..
E BUONA FORTUNA, NE AVRAI BISOGNO".

" Una sfida assolutamente intrigante".
94% (C + VG)
" Grafiche altamente dettagliate ".
92% (SUPER-PRO)
" Un superbo 'sodalizio' fra shoot-em-up e strategia".
92% (SNES FORCE)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SYSTEM 3

SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD
18 PETERBOROUGH ROAD
HARROW MIDDLESEX HA1 2BQ
Telephone: 081 864 8212
Facsimile: 081 864 4851

DISTRIBUTED BY
CENTREGOLD
PLC

©SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD 1994

LEADER
DISTRIBUZIONE

DISTRIBUITO DA:
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

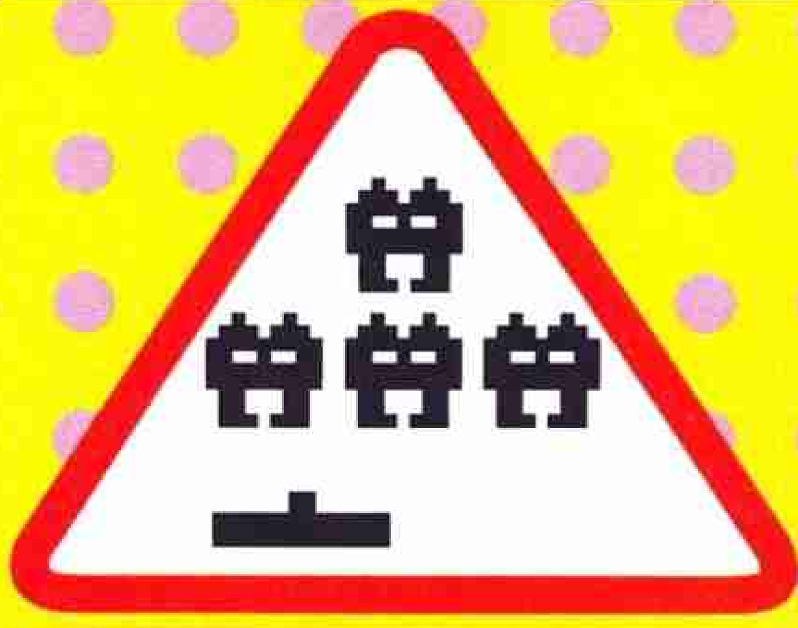
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

Andre AGASSI Tennis

84

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Quelli della Tecmagik se ne spuntano fuori con un giochino di tennis davvero ridotto all'osso (in quanto a opzioni e a tutto il resto) e sperano che diventi un successone per Super Nintendo. La loro speranza diverrà realtà?

IMPORT

I sudore vi imperla la fronte, mentre il vostro avversario sta inesorabilmente per battere. Siete tesi, sapete che non sarà una partita facile, ma non potete fare a meno di sorridere, fiduciosi in voi stessi. E questo perché siete un fuoriclasse del tennis, un vero campione che tutto il mondo conosce; siete l'unico e inimitabile Andre Agassi!

Il pubblico tace, e vi preparate a vincere anche questa sfida.

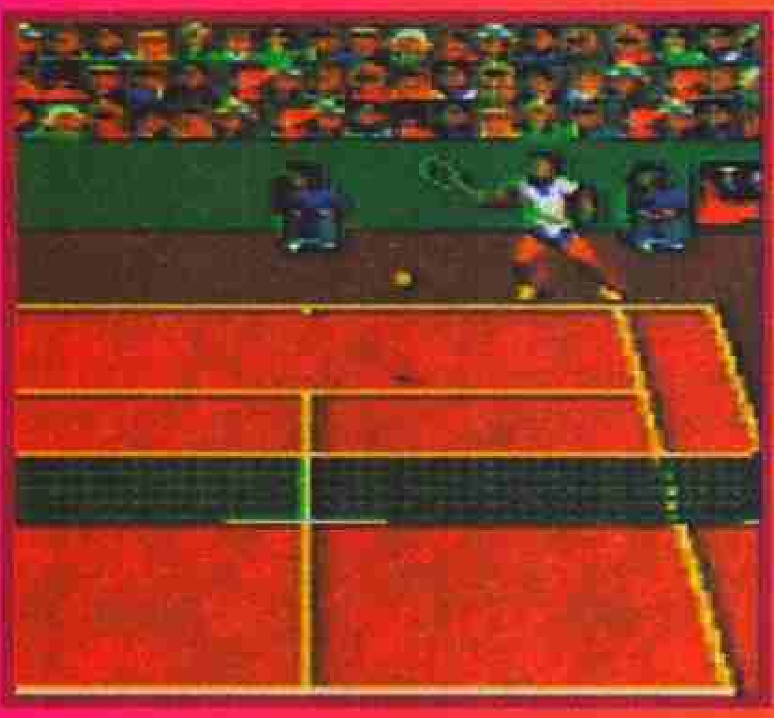
Avrete già capito (dal voto) che questo Andre Agassi Tennis non è il massimo dell'espressione di questo sport a livello videoludico (vedansi i vari Super Tennis, Jimmy Connors Pro Tennis Tour e Family Tennis...), ma comunque non posso negare che non sia malaccio come simulazione di questo sport: il movimento degli sprite (che io ritengo fondamentale in un videogame di questo tipo) è reso soddisfacentemente bene e risulta abbastanza fluido, la grafica non è niente male (con lo sprite della pallina che si rimpicciolisce o si ingrandisce a seconda della sua posizione sul campo di gioco), la giocabilità è immediata (scordatevi le iniziali difficoltà di interazione tipiche di Jimmy Connors Tennis), e le opzioni si presentano davvero funzionali (forse troppo).

Ma sono proprio le esigue opzioni e mettere questo Agassi Tennis in coda agli altri: due soli livelli di difficoltà, tre modi di gioco (pratica, esibizione e qualche scarno torneo), pochi colpi a disposizione (top spin, schiacciata e poco altro). In definitiva, siamo in presenza di un gioco che pone il suo vero e proprio punto di forza sul personaggio che lo sponsorizza più che sulle qualità tecnico/audiovisive del prodotto stes-

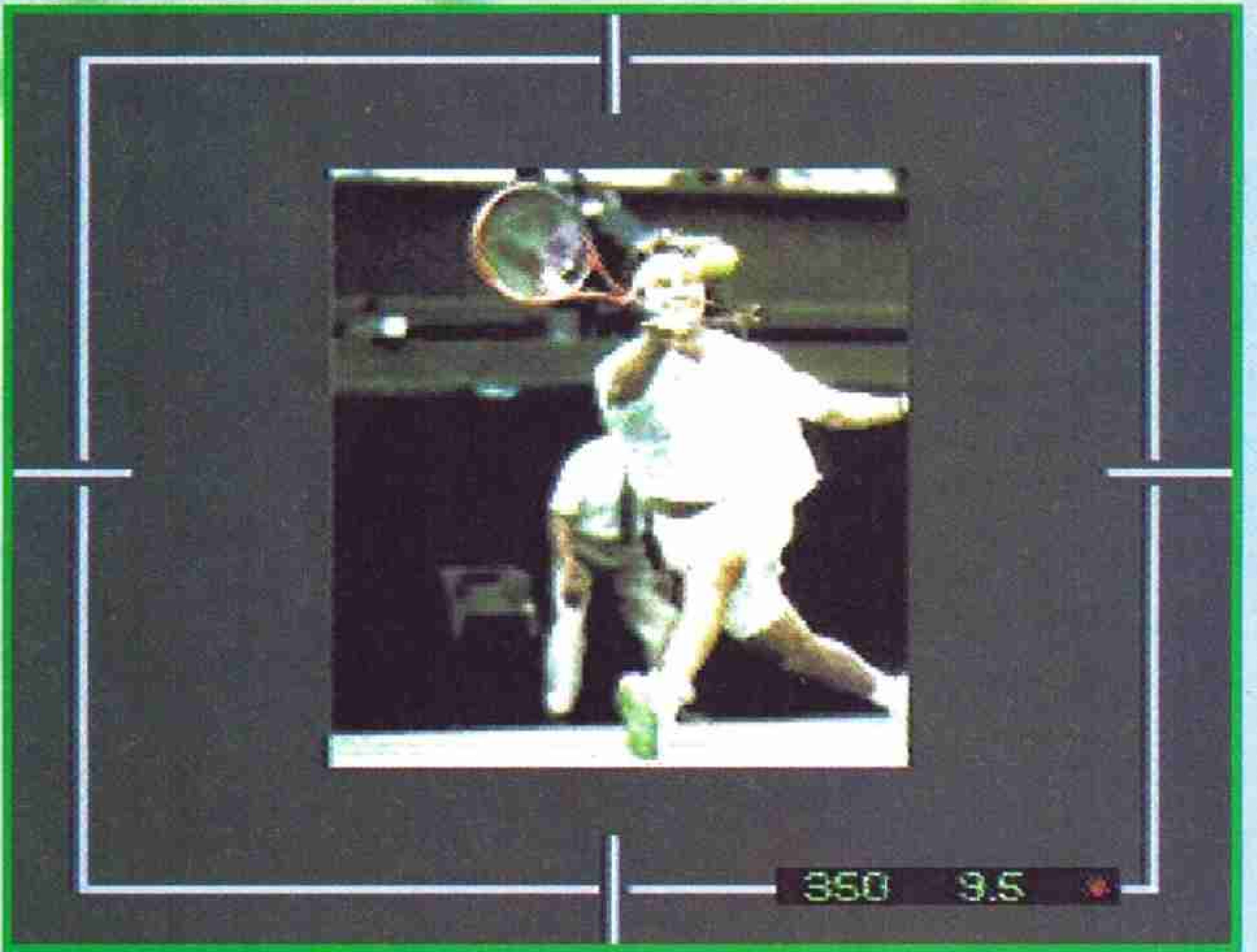
ANDRE AGASSI GAMEGEAR

Uhm... Non so esattamente quanti giochi di tennis ci siano per GG, comunque credo che questo Andre Agassi lo si possa sistemare tranquillamente verso il fondo della lista. Il problema principale è costituito dalla tecnica misera (i giocatori non si muovono, si teletrasportano di qua e di là) e dalla mancanza semi-totale di opzioni. Complessivamente però è abbastanza giocabile, ed è comunque un gioco senza troppe pretese: insomma, un titolo di ripiego se non sapete che altro comprare.

MA



GAME GEAR	
GRAFICA + carina - pessime animazioni	71
SONORO + orecchiabile	78
GIOCABILITÀ + immediato - ma scarno	73
LONGEVITÀ + se vi piace il tennis - e avete già gli altri	74
TECMAGIK	74



so. Il fatto, purtroppo, è che, pur aspettandosi (per la presenza di Agassi con i suoi bei parametrini di velocità, precisione, ecc.) una certa dose di realismo almeno nei tennisti selezionabili, a parte l'immancabile Andre, non c'è nessun altro di noto o anche realmente esistente; quindi, anche il realismo va a farsi benedire. Allora, cosa resta?

Beh, a parte qualche carina schermata digitalizzata del nostro Agassi in azione, rimane un giochino davvero nella media, senza particolari e biasimevoli difetti, ma che non eccelle particolarmente in nulla. E con gli altri giochi di tennis presenti per la vostra bella console, mi sa che dovete proprio essere degli sfegatati collezionisti o degli irriducibili fanatici di tale sport, per buttarvi a capofitto su questa cartuccia. Oppure potreste anche essere delle dolci pulzelle, nel qual caso, il debole per Andre, e il conseguente acquisto della presente cartuccia, potrebbero avere un'inconfutabile motivazione. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +piccola e carina	85
SONORO -nella media	82
GIOCABILITÀ +immediato	88
LONGEVITÀ -poco vario	79
TECMAGIC	84

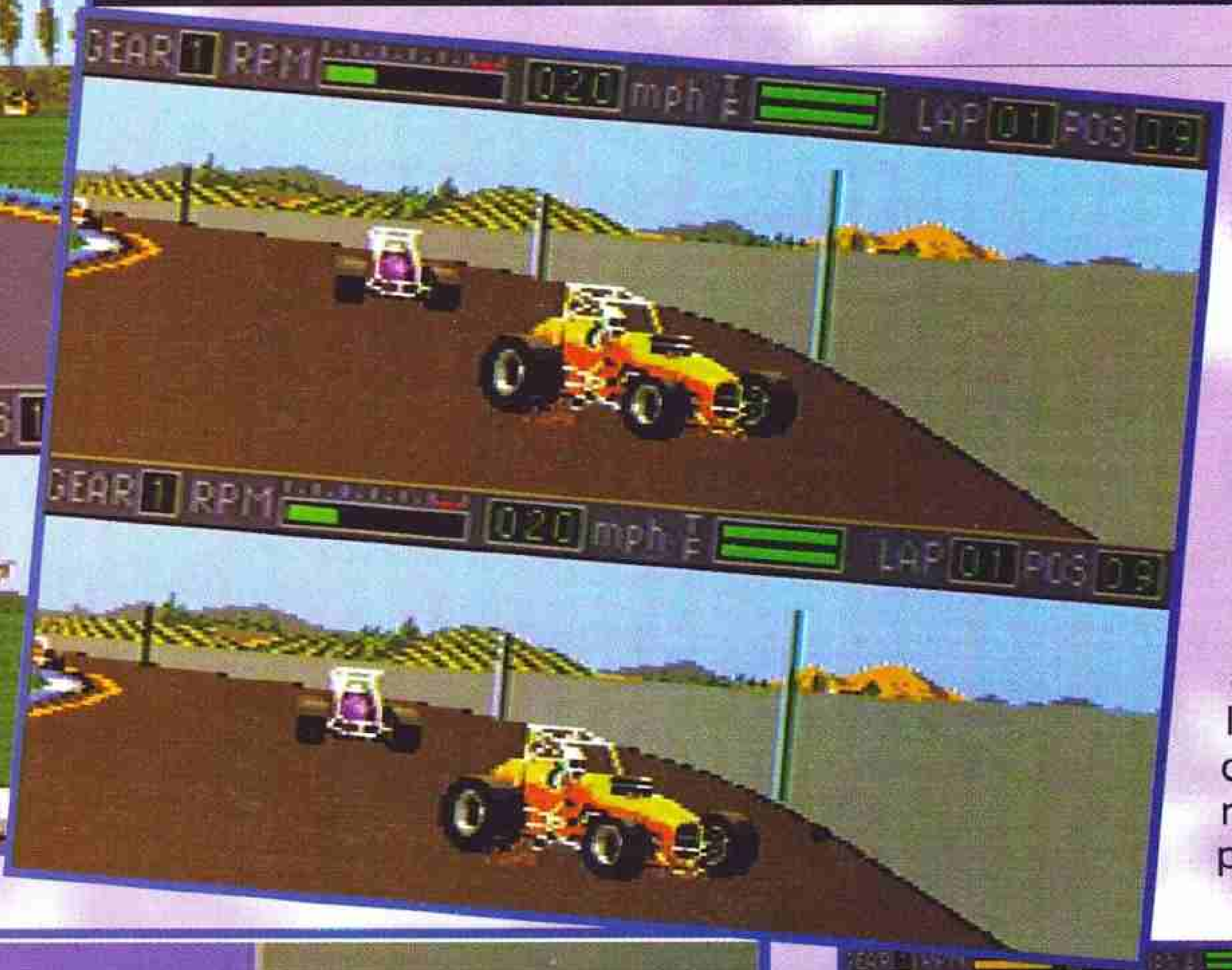
81

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Una misteriosa monoposto bianca si andò ad aggiungere alla fine della coloratissima fila di bolidi pronti alla partenza. Il suo pilota, anch'esso completamente vestito di bianco, sembrava irradiare una calma e un silenzio quasi inquietanti: la frenesia e l'agitazione dei team che si occupavano delle auto nelle prime file sembrava non toccare minimamente la strana figura, imperturbabile e impenetrabile dietro la sua visiera nera. Dopo pochi minuti, le luci della partenza si accesero e tutte le macchine cominciarono la loro corsa, tranne una: lentamente, l'individuo biancovestito girò di centottanta gradi il suo veicolo e partì con gran stridore di gomme, pronto a incontrare gli altri piloti.

Da quanti secoli sarà in giro Andretti? Voglio dire, non seguo molto da vicino la Formula Uno, però mi sembrava che l'anno scorso o addirittura quest'anno suo figlio Michael corresse sui circuiti di mezzo mondo per una qualche scuderia, stessa cosa vale per l'altro figlio, Jeff, attualmente (penso) impegnato in Formula Indy. Embé? Beh... Il padre (il Mario in questione) faceva le stesse identiche cose almeno una dozzina di anni fa (per dire un numero), e mi ricordo chiaramente che da piccolo quando giocavo con le macchinine (ricordo una Ferrari presa in una confezione di formaggini) borbottavo chiaramente le parole "brooaaammm Mario Andretti". Ricordo anche di essere sempre stato convinto della nazionalità del pilota in questione: con un nome del genere, come poteva non essere italiano? E poi correva pure per la Ferrari! Vabbé, abbiamo capito. Sapete una cosa? Sono stufo di parlare di Mario Andretti. Cambiamo discorso.

Quanti tipi diversi di giochi di corsa esistono? Vediamo un po': c'è quello visto dall'alto (da Le Mans a F1 Circus 91), c'è quello visto da dietro-dentro-poco sopra (da Pole Position a Virtua Racing) e ci sono tutti gli altri, che non vi elen-



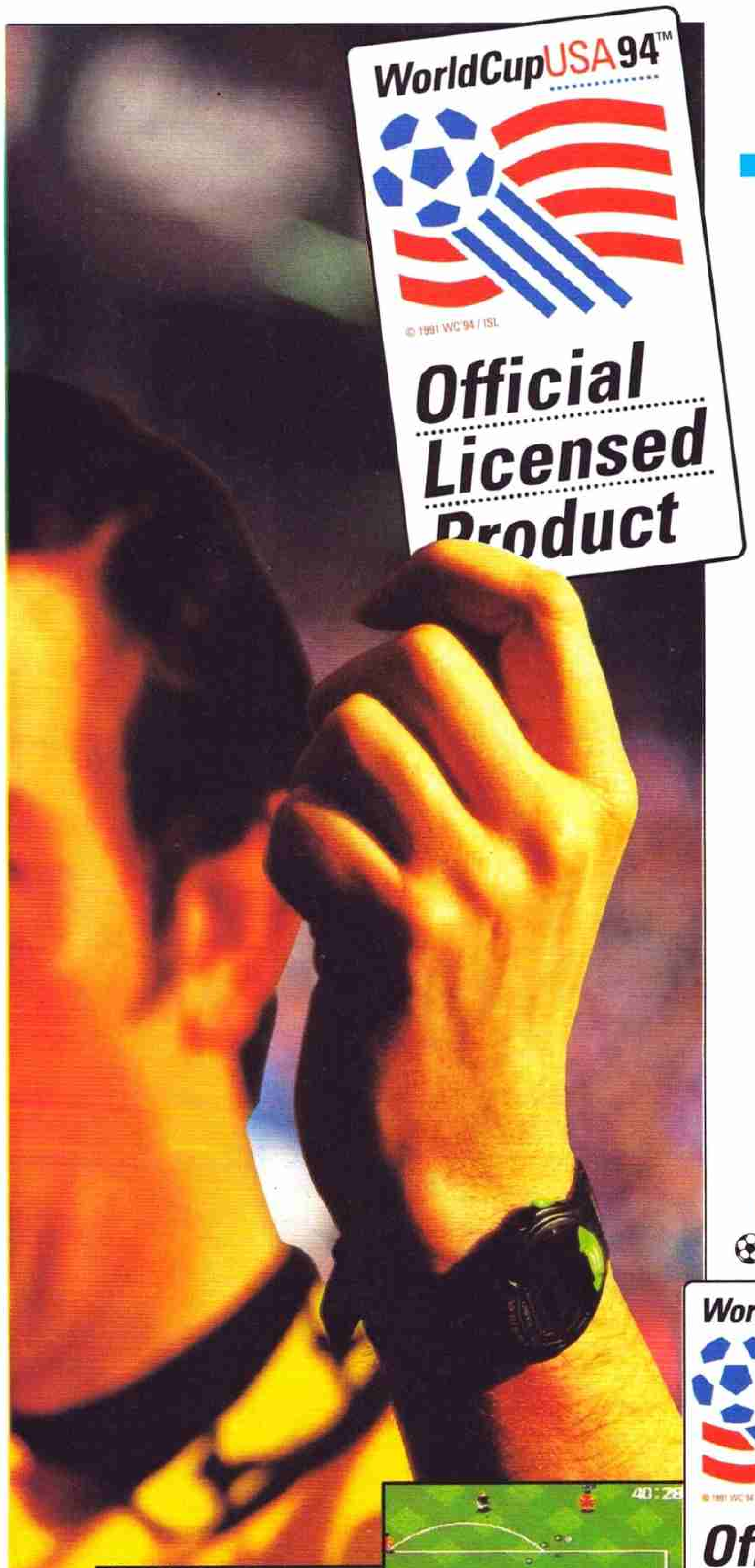
co perché mi sono stufato. Comunque sia, questo ennesimo gioco sportivo della Electronic Arts per così dire "patrocinato" dal buon vecchio MA (non io!) appartiene alla seconda categoria, e cioè ai giochi visti da dietro-dentro-poco sopra (bella definizione. Brevettiamola).
La struttura è abbastanza classica: il giocatore ha la possibilità di prendere parte all'intero campionato o di correre su un solo circuito - e fin qui niente di nuovo, ma quello che è più interessante è la possibilità di scegliere tra tre tipi di macchine differenti, accedendo così a tre set diversi di circuiti: si può così scegliere la formula Indy, le gare di stock car e i circuiti delle sprint car, uno strano incrocio tra dei fuoristrada e delle macchine da corsa che gareggiano su degli ovali sterrati.
Bello, eh? In questo modo è possibile di fatto triplicare la sostanza del gioco (anche perché le auto si guidano in maniera differente) aumentando così la longevità complessiva. Per quanto riguarda l'azione vera e propria, anche qui andiamo sul tranquillo: ci sono differenti modi di visualizzare la cosa, e giocherellando con le varie opzioni è possibile guardare il tutto dall'interno dell'abitacolo, da dietro la vettura e persino verso il retro (quest'ultima possibilità però è disponibile solamente in coppia con un altra visuale, non sarebbe comodo farsi un giro di pista guardandovi alle spalle). A parte questa simpatica innovazione, nulla di trascendentale: c'è la pista, ci sono le auto, ci siete voi. Il dettaglio grafico non è altissimo e la pista tende a deformarsi un po' in curva, ma a parte questo l'impressione è buona, così come la risposta del pad (che è una cosa abbastanza importante).
Complessivamente, un paio di opzioni a parte, Mario Andretti Racing è un titolo un po' "classico", senza particolari ambizioni e proprio per questo godibile: a suo favore abbiamo la difficoltà davvero elevata (quanto ci avete messo a terminare completamente cose come Super Monaco GP? Ecco) e una certa varietà, mentre a sfavore abbiamo una realizzazione tecnica un po' spartana e una serie di "formule" poco note qui in Italia. Insomma, pensateci un po' su: se vi interessa correre su stock car o con la formula Indy, potreste trovare questo Mario Andretti Racing un titolo piuttosto stimolante, anche se non fantasmagorico.

Marco Auletta

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Un po' spartana + Molto fluida	79
SONORO - Insomma...	70
GIOCABILITÀ + Semplice e intuitivo + Molto "reattivo"	85
LONGEVITÀ + "Ostico" quanto basta	87
ELECTRONIC ARTS	81

ALEX

In linea di massima concordo con il giudizio di Marco. Mario Andretti Racing se la cava senza infamia e senza lode. La giocabilità è discreta, la grafica essenziale (belle le opzioni di visualizzazione, però), il sonoro è bruttino e la longevità buona. Appetibile.



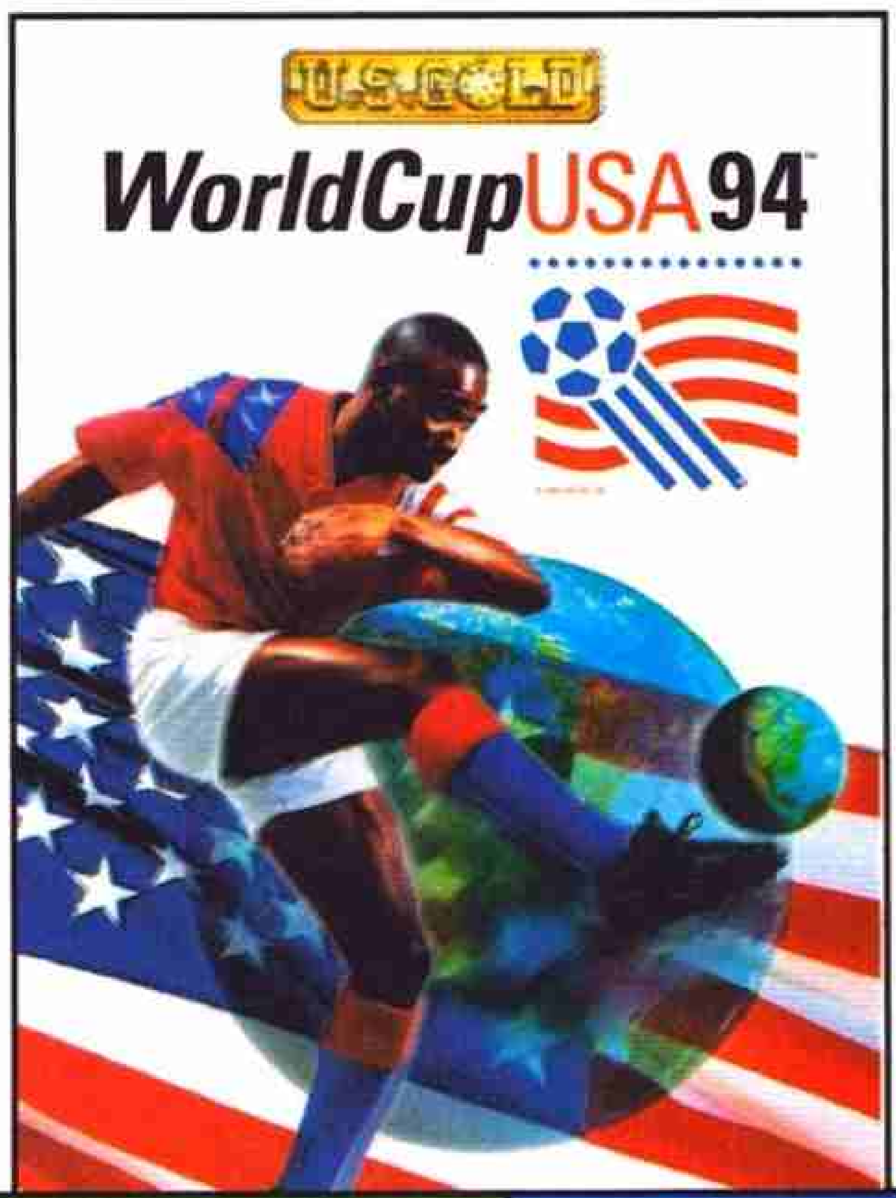
L'UNICO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA

PER GUADAGNARSI IL TITOLO DI GIOCO UFFICIALE DEI MONDIALI

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM

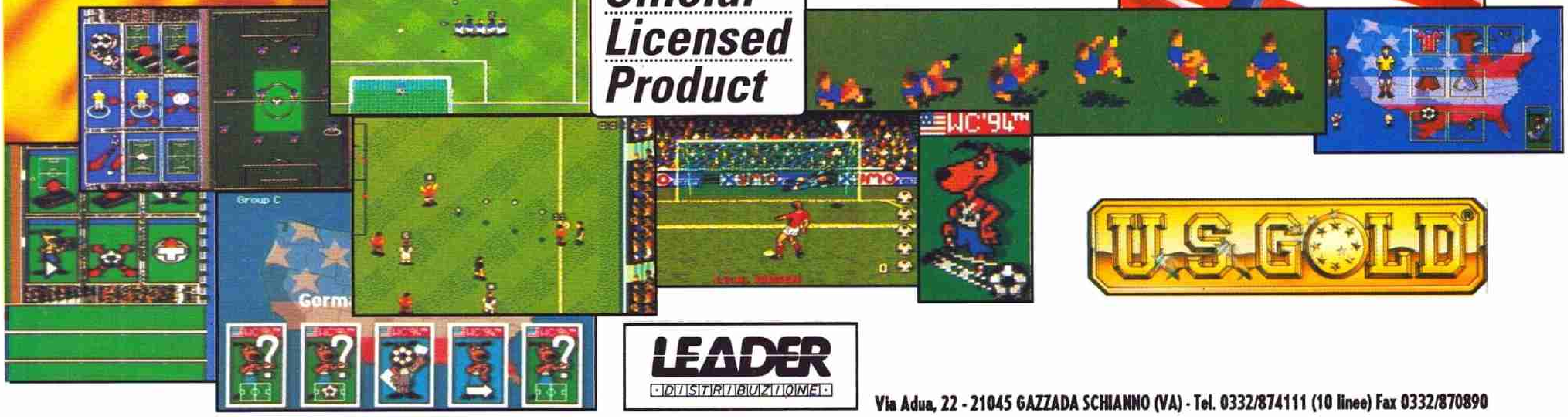
ENTUSIASMO, coraggio, grandi prestazioni e volontà di ferro: i tratti distintivi del più famoso torneo di calcio del mondo e, insieme, gli ingredienti del gioco di calcio **PIU' SENSAZIONALE: WORLD CUP USA '94.**

Il più appassionante test di abilità, strategia e tattica mai concepito. Qualche dubbio? Niente paura! Giocaci e poi ne riparleremo...



WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
Official Licensed Product

WORLD CUP USA '94: assapora il gusto della vittoria!



U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111 (10 linee) Fax 0332/870890

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold LTD. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

OGNI MESE IN EDICOLA

85

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

ASPETTATE, FERMI LI'. Scusate l'irruenza, ma non potete girare pagina ogni volte che vedete il mio nome in fondo alla recensione... Abbiate un po' di pietà, eccheddiamine!

FIGHTER'S HISTORY

Allora, innanzitutto volevo complimentarmi con voi per aver accettato il mio consiglio; non avrei mai creduto che l'avreste fatto, e invece, eccovi qui a sopportarmi, magari anche dopo aver letto qualche altra mia recensione all'interno di questa rivista... Grazie, grazie di cuore.
Ora, dopo aver reso il dovuto omaggio al mio pubblico (quindi grazie papà e grazie Michele, mio cugino di due mesi che non si ritira mai quando gli porto Console Mania, ma che mi rompe ogni volta per essere nominato...), cominciamo a parlare del gioco più sconvolgente degli ultimi anni; il gioco la cui innovazione ha sconvolto intere menti filosofiche; il gioco che può vantare il titolo più originale e stupefacente della storia videoludica mondiale: Fighter's History, cioè in italiano: "Storia dei combattenti"; sentite come suona bene da pronunciarsi (con voce cavernosa) Fighter's History, credo che sia straordinario, quale genio può mai aver fatto scaturire dal suo altrettanto geniale cervello un tale capolavoro di titolo; pensate, a vedersi sembrerebbe solo un insieme di lettere, ma quando lo si pronuncia oh, quando lo si pronuncia; per onorare Fighter History (mi sento onorato di poterlo ripronunciare) ho pensato di inserire una nuova voce alla pagella, si chiamerà: "TITOLO", tutto questo solo per dare un bel 99 come voto a questo che, non mi stancherò mai di dirlo, è il titolo di picchiaduro più originale e stupefacentemente geniale che mi sia mai capitato di pronunciare.
Vabbè, passiamo a qualcosa di più serio (se non l'avete capito, il mio commento precedente aveva un lievissima intonazione ironica) e dedichiamoci pertanto al motivo per cui un programmatore o una casa di software un giorno si sveglia (sì, perché questa gente dorme sempre fino a tardi) e dice: "Il sole è giallo, l'amore è rosa, mi piace il cianuro e faccio un picchiaduro"; cosa lo spinge in realtà a prendere questa importante decisione? Forse le cozze con le cime di rapa della sera prima? O forse ancora la paura di perdere il corso di cucito alla televisione? Bah, dopo tutto questi sono interrogativi che si mettono alla stregua delle solite domande che si pone l'uo-

ALEX

Non sono troppo d'accordo con Raffo (sulle conclusioni, il voto è ok): a mio avviso la giocabilità di un titolo non può dipendere da un altro. Va bene, Fighter's History non è il massimo in quanto a innovazione (sono infatti valide molte delle considerazioni fatte da Raffo), ma si lascia giocare piuttosto bene, e grafica e sonoro sono a ottimi livelli. L'altra pecca è la longevità, piuttosto limitata da una difficoltà poco elevata. Se dovessi scegliere tra i due sceglierei comunque Street Fighter II, ma se ce l'avessi già farei un pensierino a questo FH.

mo da quando ragiona, del tipo: "Ho fame? Perché?", oppure: "Ho sonno? Perché?", oppure ancora: "Sono scemo? Ahh...".
In ogni modo, mi sto rendendo conto che lo spazio sta scappando sotto i miei occhi, quindi passerei alla descrizione del gioco (dopotutto posso fare il demente anche senza scriverlo); ebbene, questo è un picchiaduro, non lo sapevate, eh? Lo sapevo, ma mi sarebbe piaciuto sapere se voi lo sapevate... giusto per sapere (scusatemi, è l'abitudine).
Dicevo, questo è un picchiaduro a round, il che significa che i programmatori sono a conoscenza che esiste Street Fighter II, tutti noi qui in redazione siamo convinti che il gioco (Street Fighter II) non l'abbiano mai visto, e che quindi non sappiano come è fatto o casa pensa, comunque, sicuramente ne hanno sentito parlare. Questo titolo che mi trovo or ora ad analizzare è il classico esempio di come dei programmatori, sfruttando il proprio intuito e le loro capacità extra sensoriali, riescano a fare un gioco molto simile a un altro (non uguale, intendiamoci, dopotutto non sono mica dei maghi!) senza vederlo mai; ed è proprio successo con quest'ultimo prodotto targato Data East; sembrerà strano, ma è così. I personaggi sono nove (più due inutilizzabili), tra i quali compaiono due avvenenti ragazze (in realtà una, l'altra è racchia) che potrebbero benissimo corrispondere a Chun-Li e a Blanka (quella racchia); poi il menu ci offre un'inquietante figura di campione di karate, che (guarda caso) assomiglia vagamente a Ryu; uhm, poi vediamo un po', a chi potrebbe assomigliare quell'omone grande, grosso e lento, a BDM? No, non credo proprio, forse però guardandolo meglio qualche somiglianza con Zangief ce l'ha, ma vagamente (già, infatti Marstorius è molto più forte. NdAlex). Insomma, per dirla tutta, in questo gioco troviamo, sotto vari aspetti, tutti i personaggi di Street Fighter II, il

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA: 20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola) - TEL. 2360120

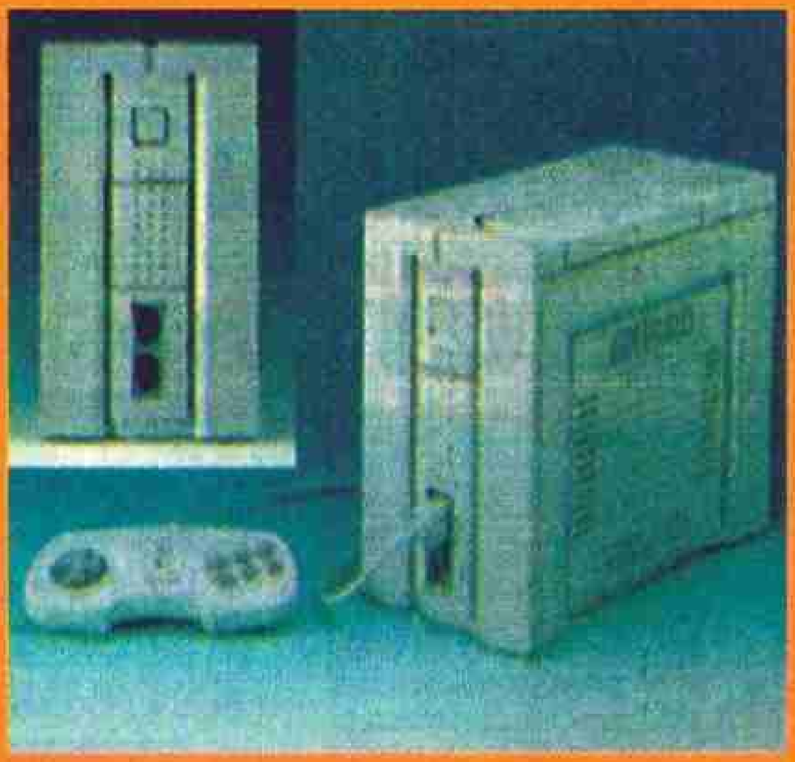
State pensando ad una nuova console?

SATURN

VIRTUA FIGHTER
DAYTONA GP
PANZER DRAGOON

3DO

ROAD RASH
ORION OFF ROAD
FIFA SOCCER
PATAANK!
MEGARACE
WAY OF THE WARRIORS



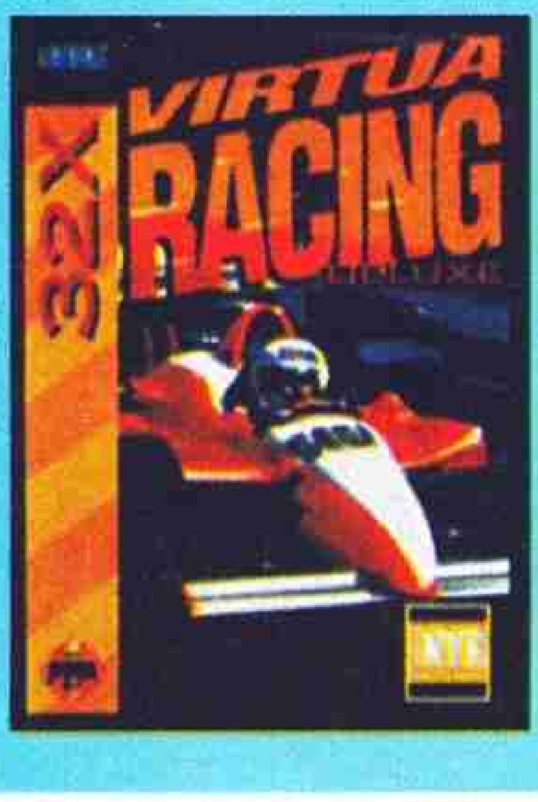
NEC FX

FX FIGHT
SOLDIER BLADER II
BATTLEHEAT

SONY PLAY STATION

7th GUEST
RIDGE RACER
INDY CAR RACING
INSIDE 194

O pensate di mettere il Turbo al vostro Megadrive?



MARS

32 BIT!

Per saperne di più venite a trovarci a Milano in Viale Lombardia 25 o telefonate al 2360120

• 13 SETTEMBRE: MORTAL KOMBAT II •

Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

FIGHTER'S HISTORY

che, se non l'avete capito, rende il gioco poco innovativo.
Ma non finisce qui; infatti, non solo i personaggi sono più o meno gli stessi, ma pure le mosse sono pressappoco uguali e, come se non bastasse, si eseguono alla stessa maniera; cioè mezza luna in avanti + pugno per fare la fireball, indietro e avanti + pugno per fare la sonic boom, e così via; fortunatamente qualche mossa si salva (soprattutto per la sua spettacolarità), ma la maggior parte sanno troppo di già visto.

Tutto ciò che concerne la grafica è fatto molto bene; quindi sprite disegnati e animati molto bene; fondali a volte veramente notevoli (altre volte un po' meno, ma sempre sopra la media); bella l'idea (forse l'unica cosa originale di tutto il gioco) di mettere un punto debole per ogni personaggio, mi spiego meglio: tutti i protagonisti del gioco sono dotati di vari indumenti che li caratterizzano, come per esempio gli stivaloni per il tipo italiano e grosso che assomiglia a Zangief, ma di cui non mi ricordo il nome; oppure la fascetta sulla testa per la ragazza racchia che assomiglia alla sorella brutta di Blanka; ebbene, colpendo ripetutamente le parti del corpo su cui sfoggiano in bella vista questi indumenti ornamentali, il personaggio in questione perderà quello che possedeva (calma, non potrete spogliare l'avversario, solo togliere il capo di abbigliamento che corrisponde al suo punto debole... e non sono mai le mutande!), il che gli causerà un fortissimo giramento di testa che lo porterà a essere momentaneamente vulnerabile ai vostri colpi.

Anche il sonoro non scherza in fatto di qualità; infatti, a parte la splendida voce digitalizzata che introduce e finisce ogni incontro, le colonne sonore sono indubbiamente molto ben realizzate, tanto che a volte vi distrarranno dalla partita.
Purtroppo, la giocabilità è fortemente penalizzata dall'esistenza di Street Fighter II, che rende tutto il gioco fin troppo ripetitivo; comunque, cercando di dimenticare IL picchiaduro, vediamo un po' di vedere se è giocabile o meno: innanzitutto, due livelli di difficoltà, anche se non sembrerebbe, bastano e anzi, il livello slow è sufficientemente poco lento da non far venire le rughe anche a un bambino di due anni, mentre il livello fast, è sufficientemente veloce da far vincere chi possiede realmente una maggiore maestria tecnica.
Tutto il gioco, comunque, si attesta a livelli di difficoltà piuttosto bassi: in questo caso, infatti, tre livelli di difficoltà non bastano; come non basta la quantità di personaggi offerti, il prodotto Data East infatti risulta fin troppo facile (vabbè l'ho già detto) e corto da finire.
Concludendo, questo di per sé non è un brutto prodotto, anzi, ma ricalca troppo palesemente le orme di Street Fighter II per essere realmente competitivo.

Raffaele Sogni

SUPER NES	
GRAFICA +Belli i fondali. +Sprite abbastanza grossi.	90
SONORO +Musiche molto belle. +Effetti sonori ottimi.	93
GIOCABILITÀ +Molto intuitivo. -Poca varietà	89
LONGEVITÀ +In due può durare per un po'. -Troppo facile da finire.	80
DATA EAST	85

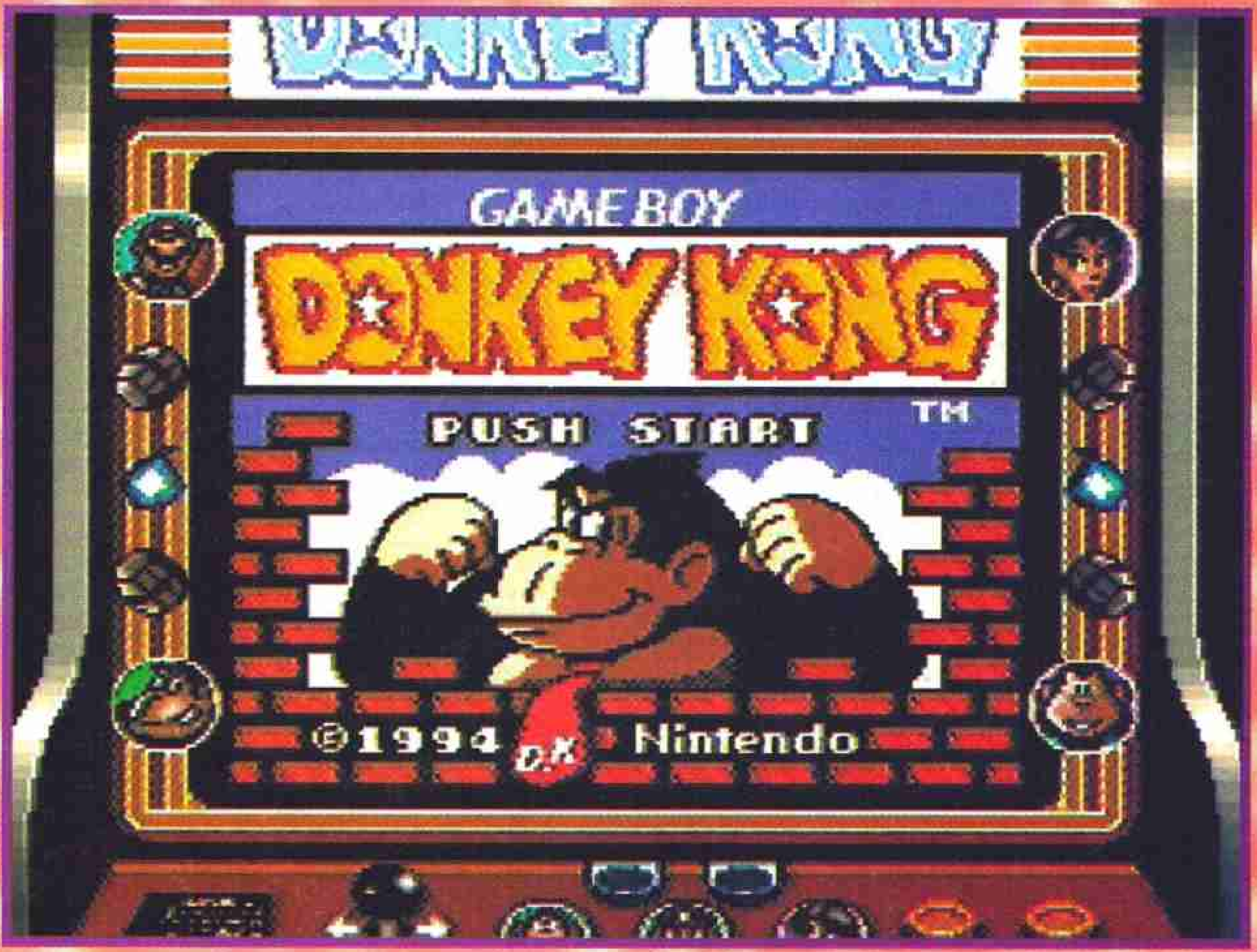
89

GIOCATORI	1
LIVELLI	90
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

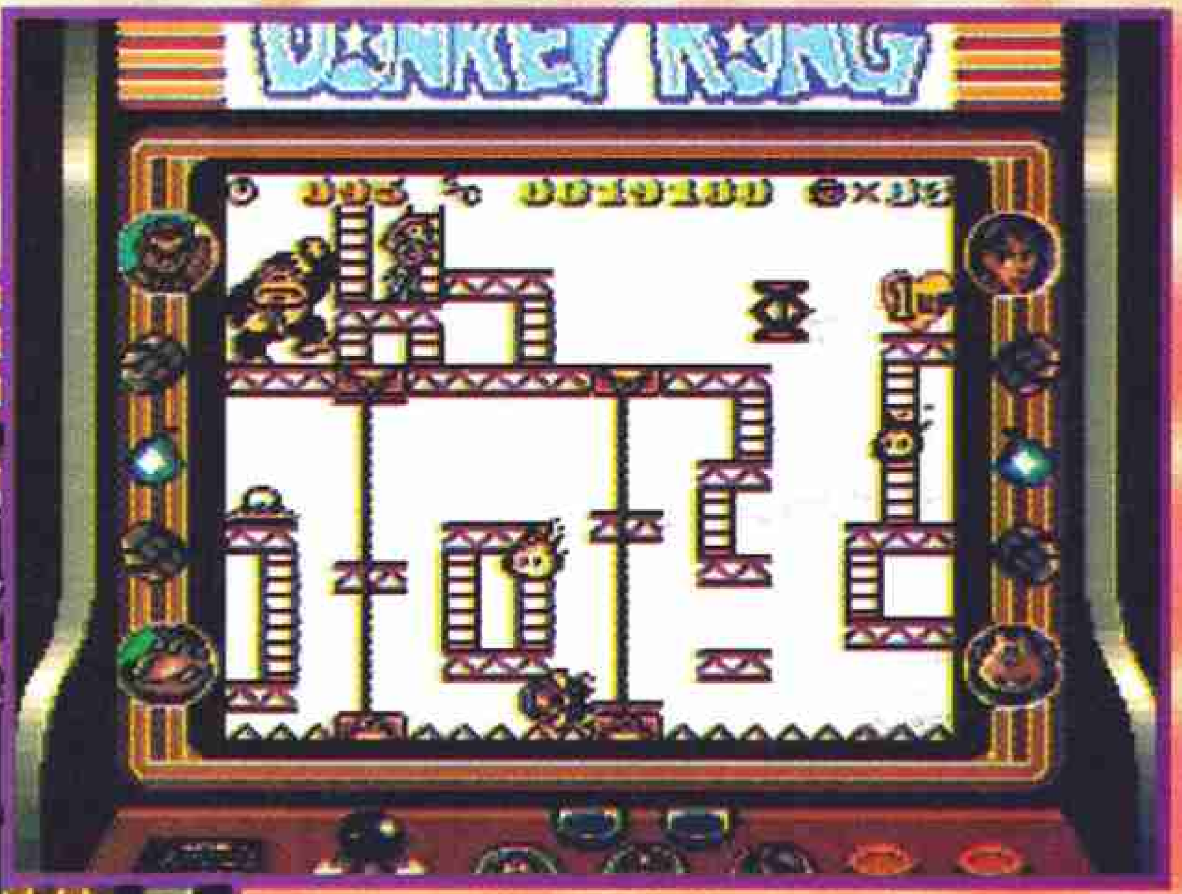
Il padre di tutti i platform è tornato, ed è qui per restare!

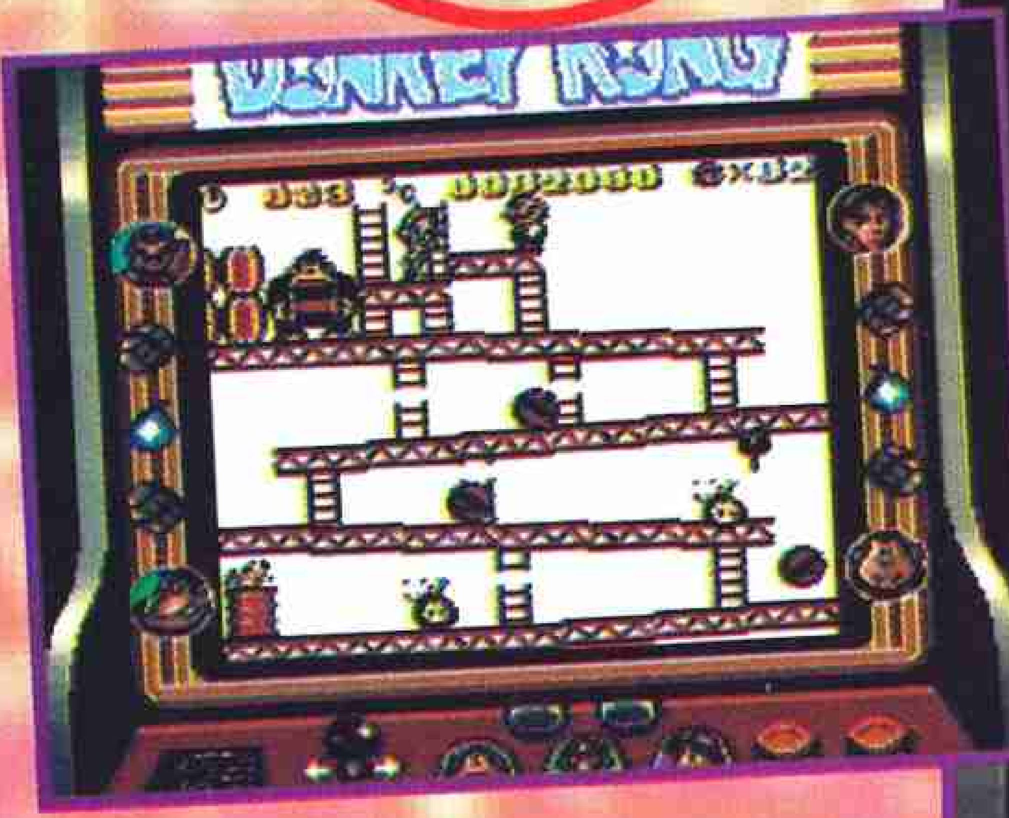
IMPORT

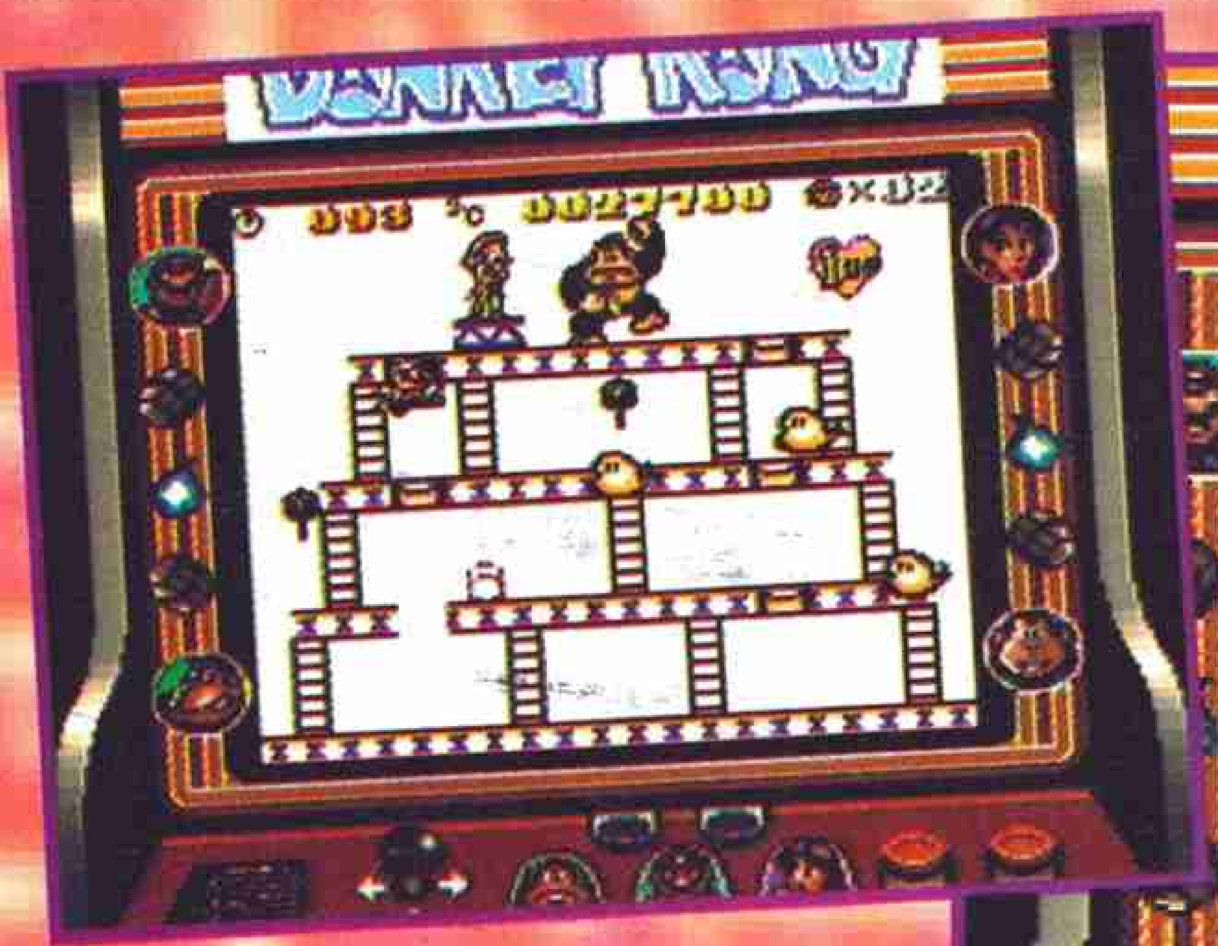
DONKEY KONG



Negli ultimi tempi sto assistendo al ritorno impetuoso dei giochi che hanno fatto la storia del divertimento videoludico e devo dire che sono stato decisamente coinvolto, e con me tutta la redazione, da questo splendido e inaspettato "back to basics". Basti pensare che nel giro di pochi mesi hanno visto la luce (su Amiga) Stardust (un eccellente clone di Asteroids con una grafica da sballo), Galaga Deluxe (una revised edition del più grande shoot 'em up di tutti i tempi), Impossible Mission 2025 (terzo capitolo della saga che fece letteralmente impazzire i possessori di Commodore 64) e Mr. DO! (da sottolineare che quest'ultimo e Galaga sono stati prodotti espressamente per il mercato shareware, il che significa che con un piccolo contributo monetario al programmatore si può usufruire di questi due splendidi titoli, che non dovrebbero assolutamente mancare nella ludoteca di ogni videogiocatore!). E dopo la "riesumazione" di Tetris, con il Tetris Flash che trovate recensito proprio in queste pagine dal sottoscritto, quale altro titolo poteva uscire per il neonato Super Gameboy? Beh, alla Nintendo sanno proprio come prendere al volo le occasioni: quale momento migliore per rilanciare il simbolo Mario, che da poco tempo a questa parte non sembra più godere della sua rinomata popolarità? Così hanno ripubblicato la sua prima avventura, risalente a circa una diecina di anni fa, che lo vedeva protagonista alle prese con un enorme gorillone e una pupat-

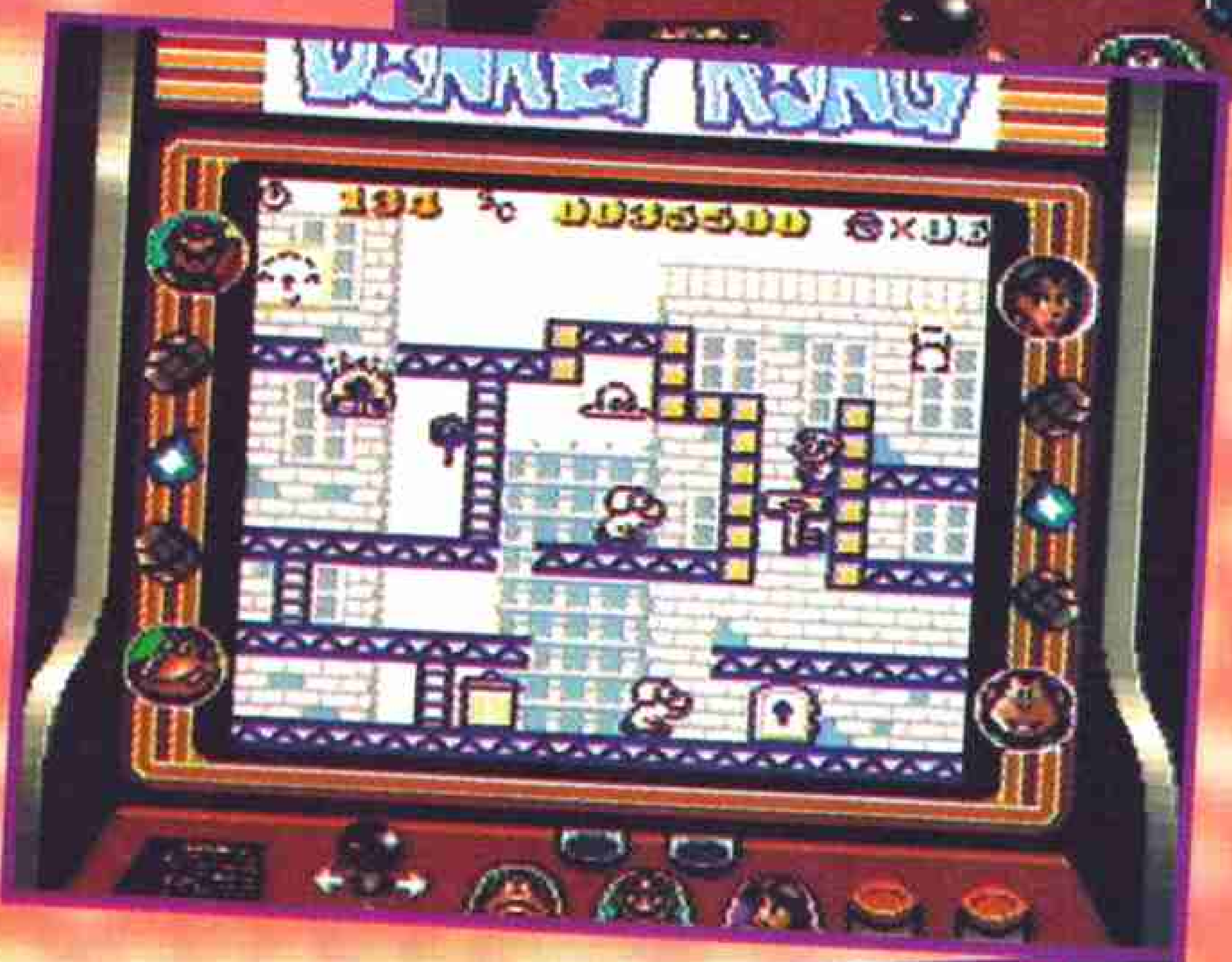


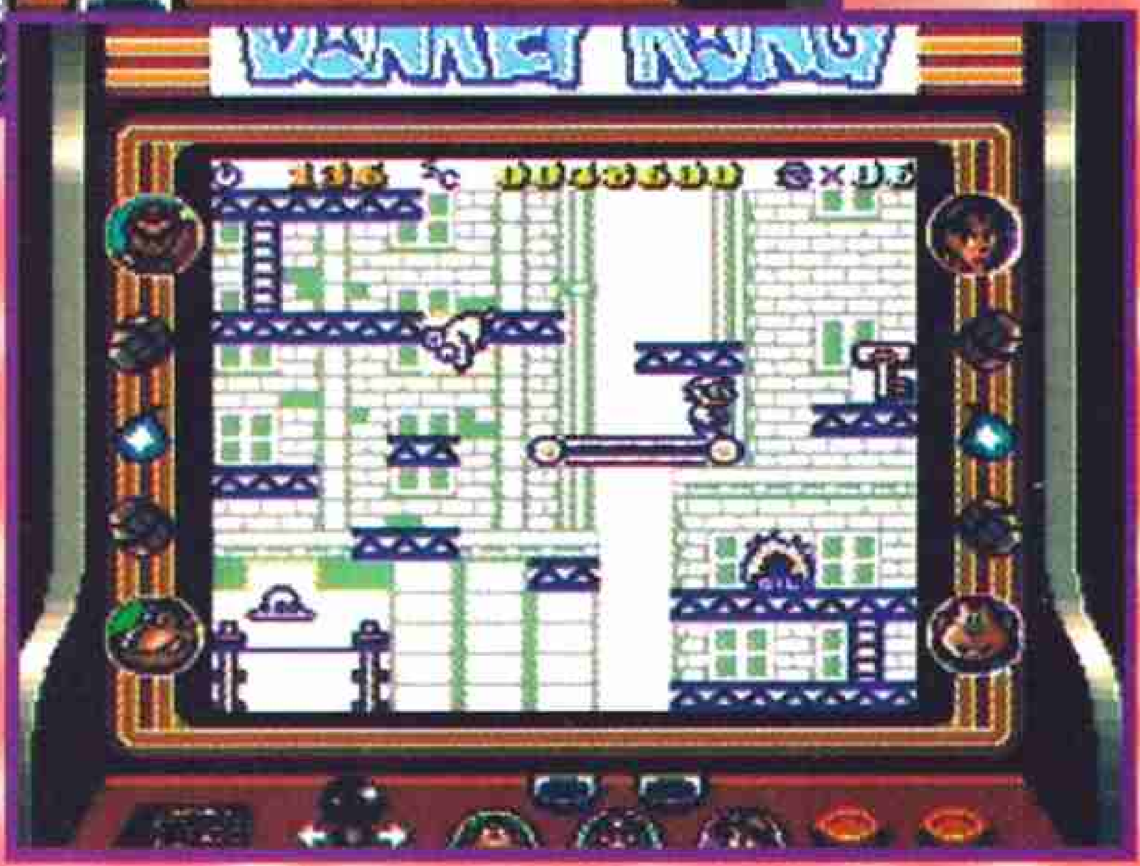


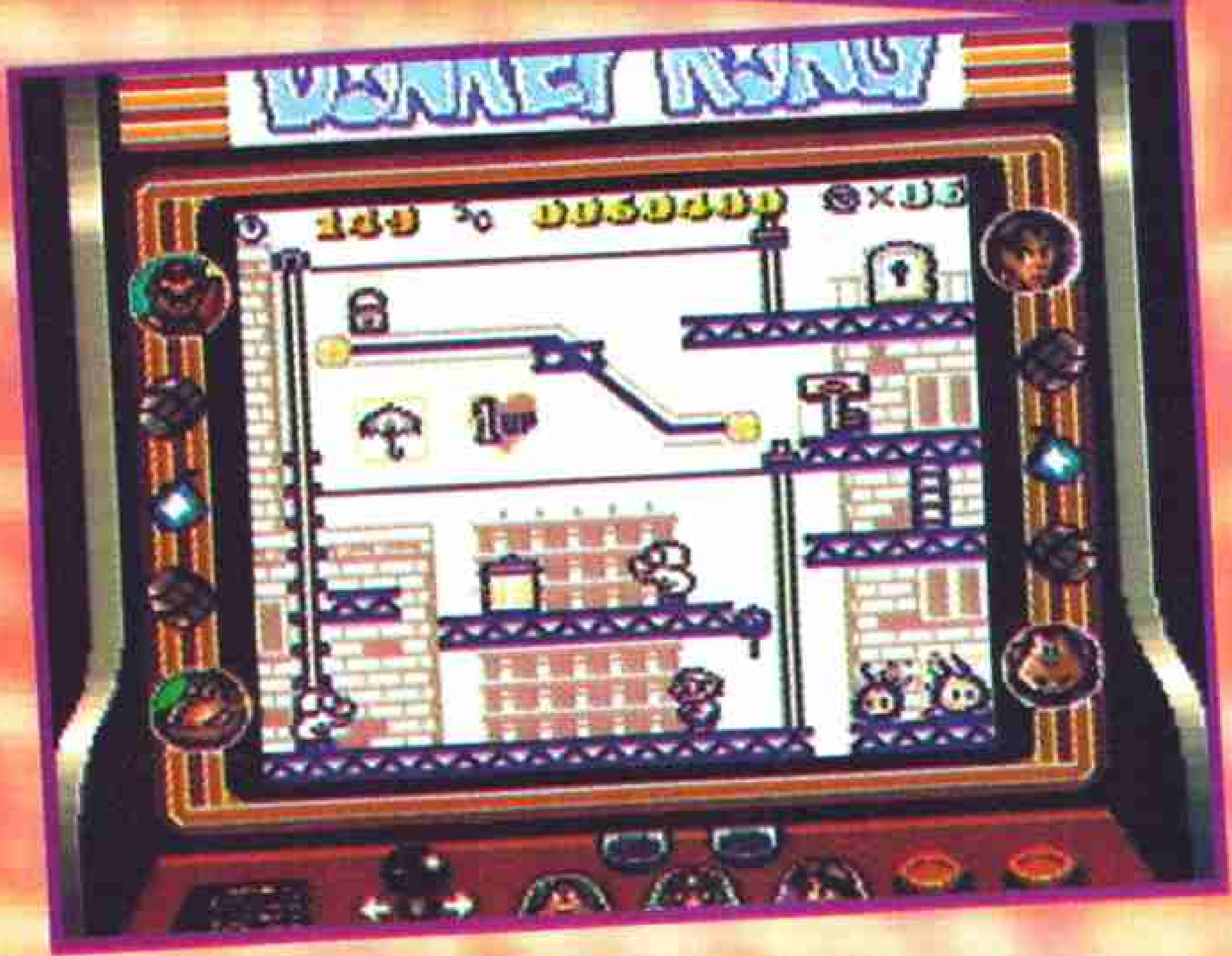


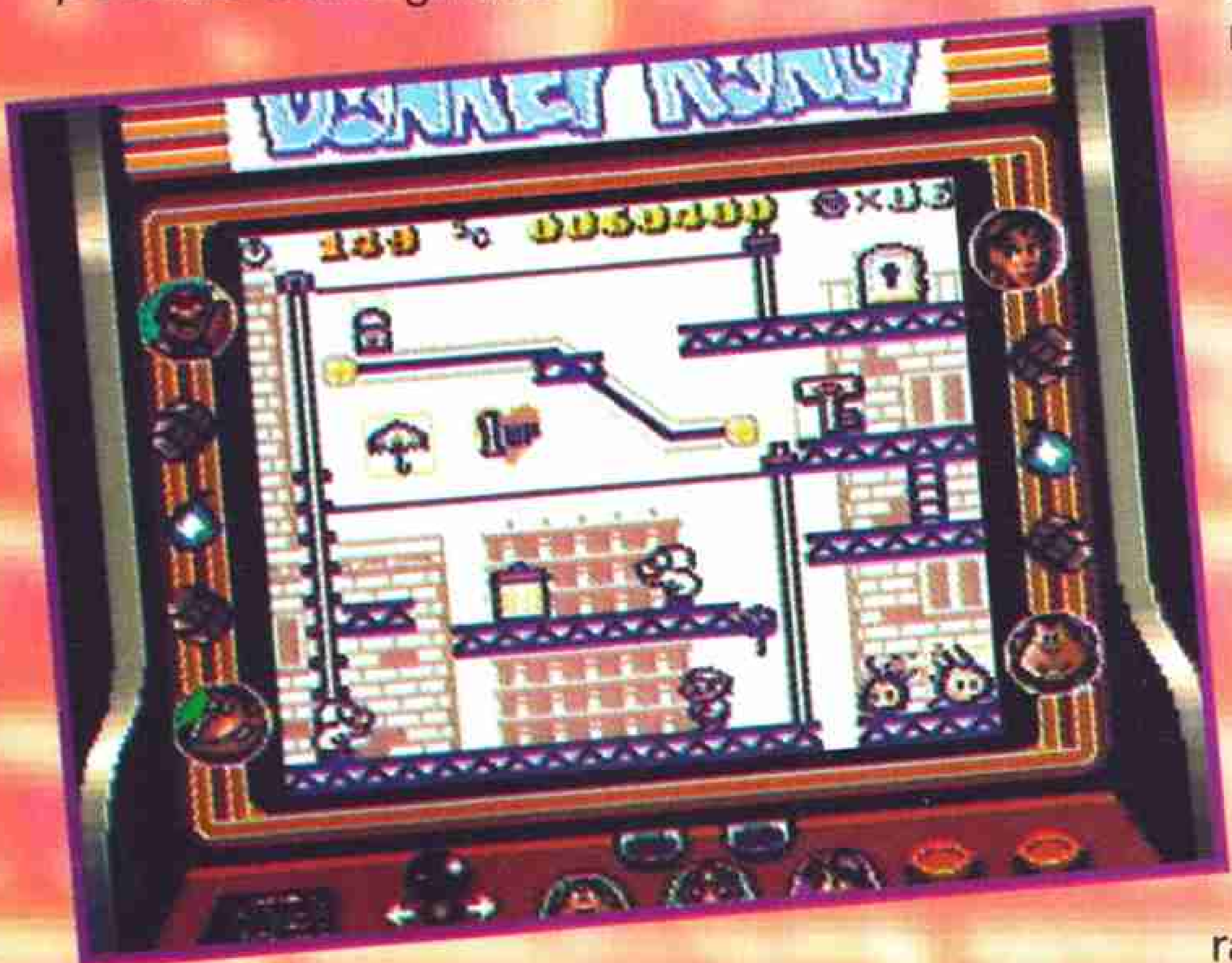
tola sua prigioniera. Esatto, proprio quel leggendario Donkey Kong appartenente alla prima generazione dei videogiochi e se non sbaglio anche il primo gioco a recare il marchio Nintendo in sala giochi.
Il titolo è la trasposizione più o meno fedele dell'originale ma, come ci si poteva aspettare, è stata apportata qualche miglioria. Il menu iniziale vi permette subito di accedere a una partita salvata precedentemente, ripristinabile da uno dei tre slot disponibili, dopodiché si potrà iniziare a giocare tranquillamente. Sostanzialmente la struttura è sempre la stessa, nel senso che il buon Kong sarà appollaiato sopra qualche struttura tenendo prigioniera la dolce metà di Mario, l'idraulico più famoso del mondo. Lo scopo del giocatore è quello di calarsi nei panni di Mario per tentare di salvare la pulzella dalle grinfie del peloso gorilla che, ogniqualvolta viene raggiunto, si inerpica per costruzioni precarie, palazzine e amenità varie. Il percorso di Mario è minacciato dalla presenza di alcune forme di vita più o meno naturali, come bidoni di olio, ratti, fiamme, coleotteri, zebre, cammelli, canguri, deltaplani, fenicotteri, scarabei, cacciaviti, guarnizioni, ecc..., che dovrà accuratamente evitare per mantenersi in forma (ovvero se una di queste cose vi becca siete spacciati...). Per potere tentare di salvare la donza dovrete sfacchinare attraverso diversi livelli cercando di sopravvivere tra piattaforme e ascensori e oggetti contundenti lanciati da Kong, compiendo dei veri e propri salti mortali. Grazie a Dio non sarete soli nella vostra missione, e potrete avvalervi di diversi oggettini che vi torneranno parecchio utili, tipo l'ombrellino e il martello, e che vi permetteranno rispettivamente di rimanere indenni da cadute molto alte e di eliminare i vostri nemici ("datemi un martello... che cosa ne vuoi fare.... lo voglio dare in testa .... a chi non mi va giuuuuuù...uuouoouoooo!!") che tra le altre cose potrete uccidere anche tirando dei bidoni, con i quali potrete anche costruirvi delle vere e proprie scalette per accedere a piattaforme irraggiungibili con un semplice salto. Nei livelli più avanzati sarà necessario raccogliere una chiave e scarrozzarvela in giro per il livello, ma vi servirà per aprire un portoncino che vi condurrà al livello successivo. E' tutto (e io ho scritto una moltitudine di caratteri: non so proprio dove Alex li ficcherà.... Anzi no, lo so benissimo...).

Andrea "MAO" Della Calce





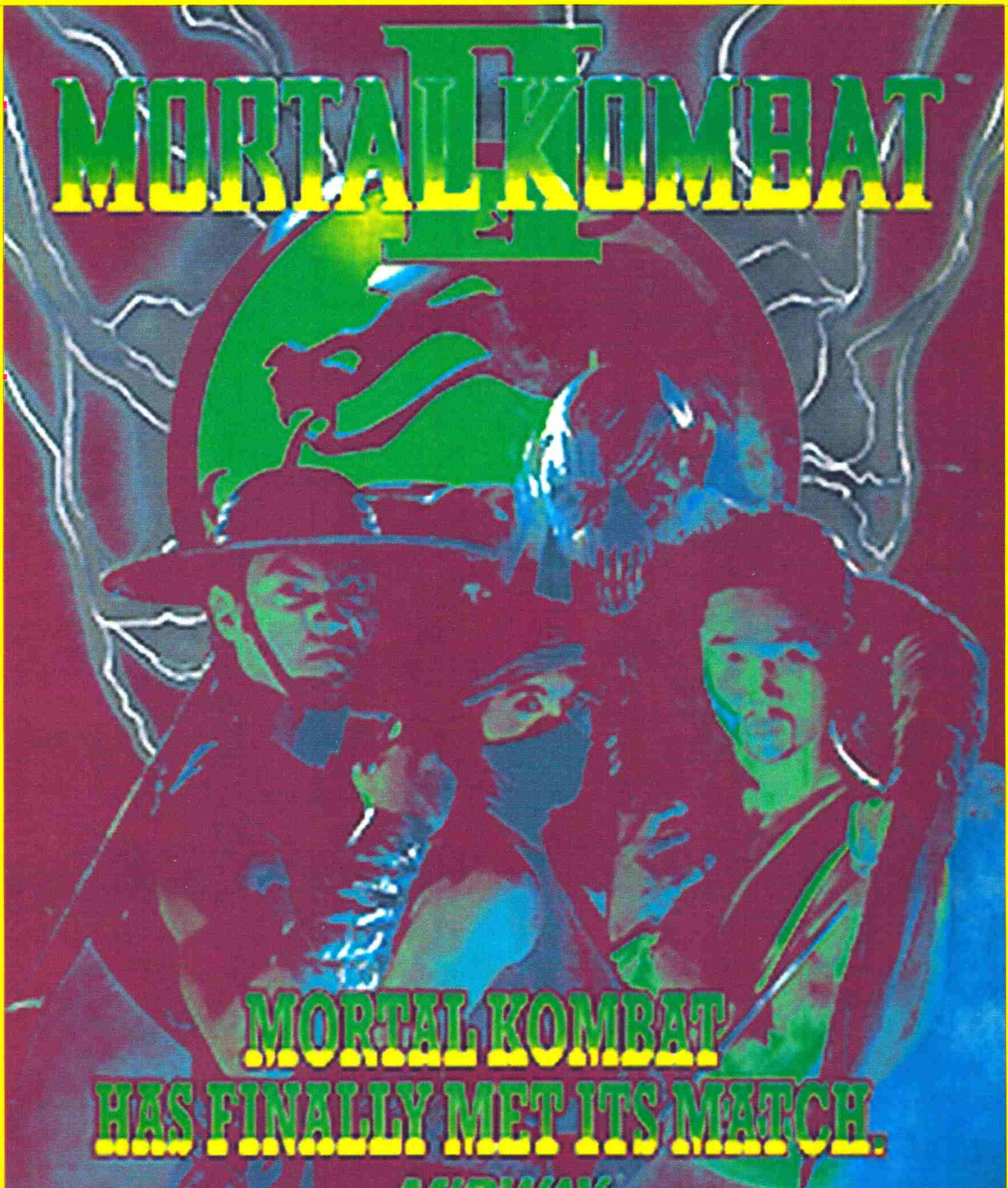




SUPER GAMEBOY	
GRAFICA + ottimamenete definita... - ... ma un po' piccola	84
SONORO - le solite litanie	75
GIOCABILITA' + è Donkey Kong... + ...ed è divertente	90
LONGEVITA' + il punto forte + un sacco di livelli diversi	95
NINTENDO	89

.......SETTEMBRE 1993.......MORTAL COMBAT.......UN SUCCESSO!

.....SETTEMBRE 1994...**MORTAL COMBAT 2..** INCREDIBILE



IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38
Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL
il vero polo di riferimento per il RIVENDITORE QUALIFICATO

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

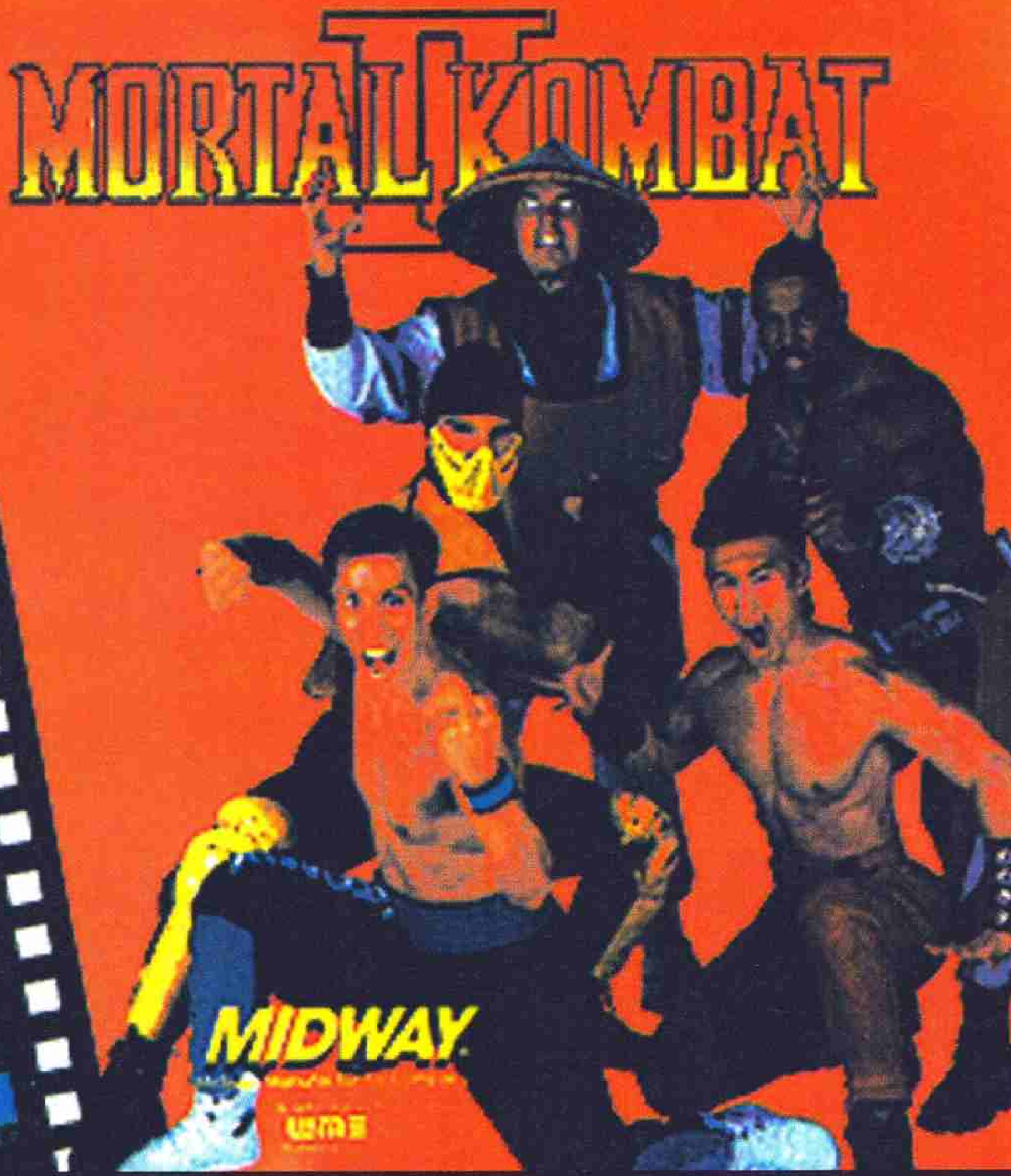
IN ASSOLUTA ANTEPRIMA LE PRINCIPALI DIFFERENZE TRA MORTAL COMBAT e MORTAL COMBAT 2

	Mortal Combat	MORTAL COMBAT 2
Personaggi Giocabili	7	12
Personaggi non Giocabili	2	2
Personaggi nascosti	1	3
Mosse speciali per ogni personaggio	da 2 a 3	da 4 a 5 ed oltre
Mosse speciali Finali per personaggio	1	2
Mosse speciali per livello p/personaggio	0	1
Fatality per personaggio	0	1
Sfondi e Sprites	6	9

DISPONIBILE DA SETTEMBRE

PRESSO TUTTI I RIVENDITORI QUALIFICATI

NEI FORMATI:
MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEBOY, GAMEGEAR.
MANUALI IN ITALIANO



GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

A TUTTI I SIGG.RI RIVENDITORI: OLTRE 3000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA
RICHIEDETE OGGI STESSO IL LISTINO COMPLETO - TEL. 051-393070 - FAX 051-345236

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

The Pirates of Dark Water

IMPORT

92
MEGA DRIVE

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

79
SUPER NES

GIOCATORI	2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Ormai si fanno videogiochi per ogni film, per ogni cartone animato, per ogni telefilm; questo gioco, per esempio, è tratto da una riuscita serie di cartoni animati americani. Mi viene da chiedere come sarà il tie-in del film di Street Fighter II...

Allora, facendo un po' di calcoli, lo spazio è poco e i giochi da valutare sono due, quindi partiamo subito senza dilungarci in inutili frivolezze.
Cominciamo quindi con la storia, che vede tre simpatici amiconi di nome Non, Lo e So; ebbene questi tre individui con chiare somiglianze estetiche ai personaggi fantasy, un giorno decisero che la loro vita era troppo grama e vuota, e che erano stufi di agitare le coperte con i piedi per far spegnere la luce al consorte. Non, Lo e So allora si misero d'accordo e si organizzarono per partire alla ricerca di qualcosa da fare e, magari, da distruggere e devastare. Così fu: infatti presero armi e bagagli (soprattutto le armi) e si incamminarono alla ricerca di qualcuno da malmenare (né più né meno di quello che fa lo zarro tipo nelle assolate domeniche primaverili!); il fatto è che sarete proprio voi a dirigere Non, Lo e So, e quindi solo vostra sarà la colpa se non riuscirete a farli arrivare al cospetto dell'essere più simpatico, affabile, educato, bonaccione e servizievole del mondo, in poche parole: il megamostro di fine gioco.
Ora, dopo avervi raccon-

tato la vera storia della serie a cartone animati che ha furoreggiato in America, passiamo alla descrizione del gioco per Mega Drive, che si distingue dal cugino per Super Nes solo per il fatto di essere completamente di un altro genere; infatti la versione per il 16 bit Sega è un gran bel platform game, mentre la versione per l'antagonista nintendiano è un mediocre picchiaduro a scorrimento orizzontale.

Versione Mega Drive: come già detto sopra, questo è un platform game, nel quale potrete utilizzare uno solo dei tre personaggi a disposizione, che poi sono un ragazzo discretamente grosso ma non enorme, una ragazza troppo gnocca, e il solito mastodonte che assomiglia più a un Alex formato famiglia che a un uomo normale.

Inutile dire che i tre personaggi godranno ognuno di caratteristiche differenti: come è facilmente intuibile il ragazzotto fonderà alla perfezione potenza e agilità; la ragazzotta sarà dotata di molta agilità, ma di scarsa potenza; e infine il "grossone" (da non confondersi con grassone o bambino grasso) sarà dotato di una potenza devastante ma di un'agilità da bradipo.

Ogni missione che affronterete (che poi sarebbero i livelli) avrà un fine preciso, che vi verrà comunicato da un essere strano che di solito troverete appollaiato davanti a una porta. In ogni modo, per avanzare lungo i livelli avrete bisogno di chiavi, che troverete lungo il percorso racchiuse in bauli.

La parte grafica è curata indubbiamente bene, con dei livelli molto curati e sprite di medie dimensioni ma comunque molto ben definiti. Le animazioni non fanno gridare al miracolo, ma ho visto di molto peggio in platform game a scorrimento multidirezionale come questo.

La parte sonora è abbastanza soddisfacente, caratterizzata da musiche di accompagnamento molto orecchiabili ed effetti sonori suffi-

JH

La Hanna & Barbera ne ha fatta un'altra delle sue (serie di cartoni animati), e anche stavolta la grandiosa macchina affaristica americana si è messa in moto sfornando tie-in a più non posso. A quanto pare avevano anche qualche strano motivo per battere il ferro del successo finché era caldo e si sono affrettati a far uscire questo gioco sia per Super Nintendo che per il Megadrive. E dire che si sono affrettati è probabilmente il modo migliore di identificare lo spirito con cui hanno lavorato i programmatori della versione per Super Nintendo. Mentre la versione Megadrive risulta abbastanza curata e bella da giocare, l'altra risulta essere un clone di Final Fight. Pochi avversari su schermo, scontate le ambientazioni e le situazioni di gioco. I numeri della versione per la macchina più forte, sulla carta, non sono certo incoraggianti. In compenso, la versione Megadrive funziona decisamente meglio. L'azione di gioco è più originale (nel senso che non trae spudoratamente ispirazione da qualche altro titolo in particolare) e il livello tecnico si mantiene su livelli qualitativamente alti. La grafica è disegnata e gestita bene e non mancano i tocchi di classe come la pioggia di foglie che si manifesta quando attraversate con il vostro personaggio le fronde degli alberi. Bellina una versione, piuttosto deludente l'altra: fate i vostri calcoli.

ALEX

Sostanzialmente il mio giudizio è uguale a quello di Raffo e JH: la versione SNES non la giocherete più di un paio di volte, mentre quella MD è ok. Abbastanza carino il modo in cui è costruito il platform: abbastanza lineare e vasto da risultare piuttosto stimolante, ricorda i platform di un po' di tempo fa.

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

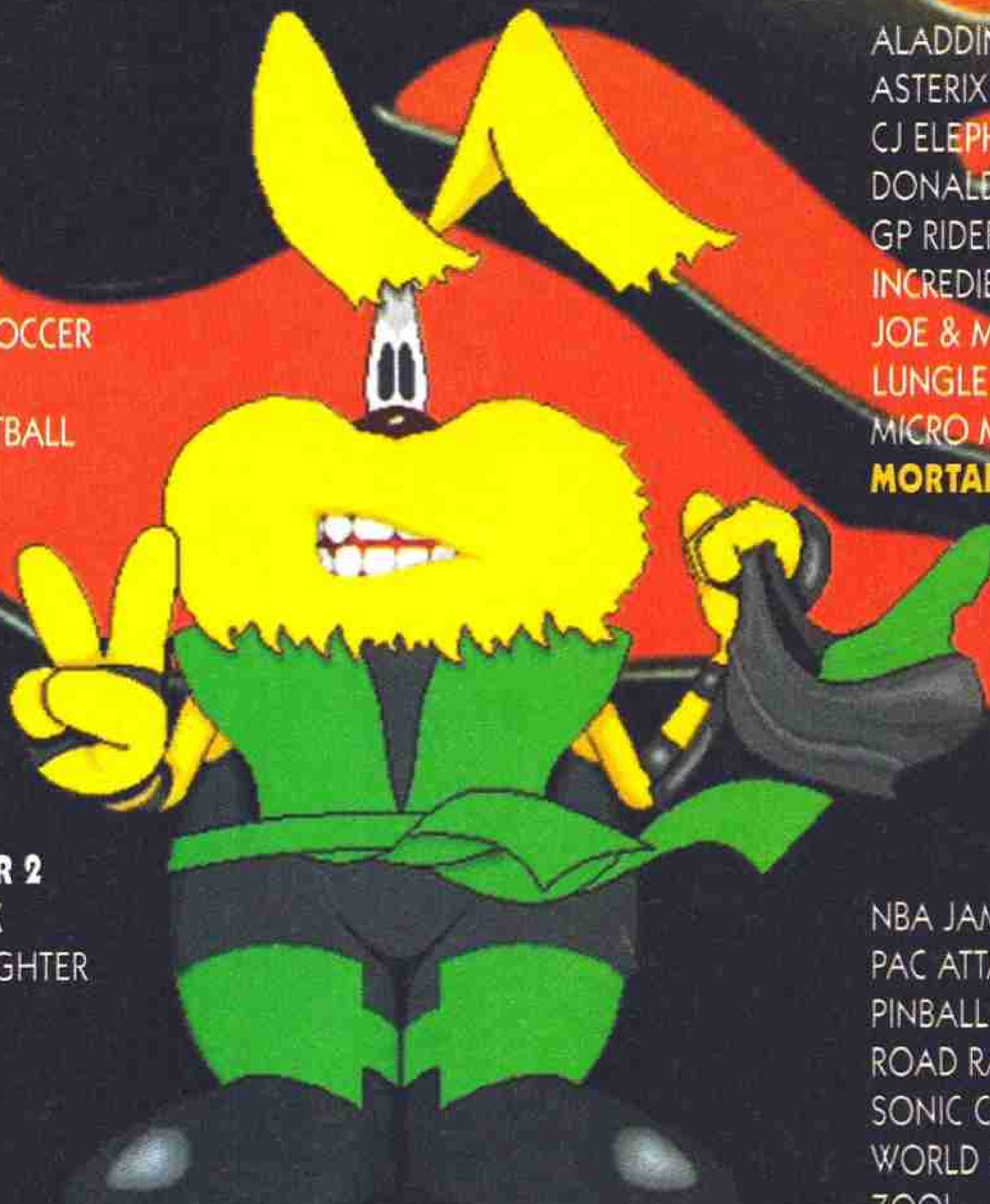
BRAINLORDS
BRATH OF FIRE
CONTRA: HARD CORPS
DRAGON
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GENERATION 2
IMPOSSIBLE MISSION
KICK OFF 3
LORDS OF THE RING
MIKEY MOUSE: THE GREAT CIRCUS
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM
PGA TOUR GOLF
SLAM MASTER
SOCCER SHOOTOUT
SPACE MCFANG
STUNT RACE FX
SUPER METROID
SUPER STREET FIGHTER 2
SUPER TURRICAN 2
TINY TOONS 2
UNDERCOVER COPS
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

JAGUAR

ALIEN VS. PREDATOR
CHECKERED FLAG 21
CLUB DRIVE
KASUMI NINJA
KICK OF 2
STAR RAIDERS
TINY TOONS

MEGA DRIVE

ANDRETTI RACING
ANOTHER WORLD 2
ART OF FIGHTING
DUNE II
EA SPORT TENNIS
FATAL FURY 2
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
KICK OFF 3
MARCO'S MAGIC FOOTBALL
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
RAINBOW ISLAND
SAMPRAS TENNIS
SONIC 3
STAR TREK
STREET OF RAGE 3
SUPER STREET FIGHTER 2
THE INCREDIBLE HULK
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
URBAN STRIKE
VIRTUAL RACING



GAME GEAR

ALADDIN
ASTERIX
CJ ELEPHANT FUGITIVE
DONALD DUCK 2
GP RIDER
INCREDIBLE HULK
JOE & MAC
LUNGLE BOOK
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM
PAC ATTACK
PINBALL DREAMS
ROAD RASH
SONIC CHAOS
WORLD CUP USA 94
ZOOL

3 DO

11TH
3D ADVENTURE
ALONE IN THE DARK
A.B.S.
CPU BACH
DEAD HUNT
DEMOLITION MAN
DINOBLAZE
DRAGON TALES
FIFA SOCCER
JURASSIC PARK
KINGDOM: TRHE FAR REACHES
LOST FILE SHERLOCK HOLMES
MEGA RACE
MICROCOSM
ORION OFF ROAD
OUT OF THIS WORLD
PGA TOUR GOLF
ROAD RUSH
SHADOW CASTER
SHOCK WAVE
SPACE PIRATES
SPACE SHUTTLE
STAR CONTROL 2
STAR TREK NEXT GENERATION
THE HORDE
THEME PARK
TIGERNAUT: BEYOND THE STAR
WHO SHOT JOHNNY ROCK?

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dal MARTEDI' al SABATO
Dalle 11 alle 19,30 continuato
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPERNINTENDO

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

The Pirates of Dark Water

cientemente realistici.
La giocabilità è molto alta, i livelli non sono mai eccessivamente difficili o scandalosamente facili; gli sprite principali si controllano molto bene; anche se non ha molto senso scegliere il tipo grosso e lento, in quanto, in questo genere di giochi (e particolarmente in questo, dove tutti e tre i personaggi hanno la stessa forza) è molto più importante l'agilità piuttosto che la potenza. Le armi a disposizione dei tre protagonisti variano da personaggio a personaggio, ma comunque rimangono più o meno sulla stessa utilità.
Concludendo, il gioco è molto divertente e, anche se non molto originale (diciamo pure uguale ad altri diecimila), fa divertire chi vi si cimenta, e que-

sta è la cosa più importante; non dimentichiamoci poi le password, che non fanno altro che confermare la buona fattura di questo prodotto.
Passiamo ora alla versione per Super Nintendo, che si basa su tutt'altro genere; infatti, come devo aver già detto da qualche parte in questa recensione (ma lo ridico visto che non ho voglia di stare a rileggerla tutta), si tratta di un picchiaduro alla Final Fight. In effetti è proprio al prodotto Capcom che questo gioco si ispira: anche qui ci sono tre personaggi da scegliere, anche qui i tre personaggi hanno qualità diametralmente opposte, e anche qui bisogna dare un sacco

di botte a tutti.
Il problema sta solo che nel capolavoro capcomiano, sfornato almeno tre anni fa, lo schema di gioco e le mosse erano sufficientemente originali da essere prese in considerazione (vabbé, poi era anche una conversione da coin-op...); ma in questo caso, mi sapete dire che cosa può aggiungere di nuovo al mercato videoludico? Ok, lo stesso discorso si potrebbe fare anche per il platform sopra analizzato, ma almeno quello era divertente e discretamente realizzato; questo è lunghissimo, piuttosto noioso ed eccessivamente difficile se giocato da soli.
La grafica non è niente di eccezionale lasciando perdere i vari sprite, che sono comunque quasi sempre gli stessi e che posseggono un'intelligenza artificiale tale che al loro confronto io sembro un genio; gli scenari sono eccessivamente lunghi e nel complesso curati mediocremente. I tre personaggi principali forse sono gli unici che si salvano, essendo di grosse dimensioni e colorati discretamente bene.
Le colonne sonore sono brutte e, anche se cambiano da livello a livello, vista la lunghezza di ogni stage, fanno sclerare anche chi è sordo come un duecentenne; per non parlare degli effetti sonori, che si limitano a fastidiosi urletti emessi a loro piacimento dai tre "devastatori".
La giocabilità ,guarda caso, è abbastanza bassa; giocare da soli è a dir poco snervante e noioso; anche se, grazie ad alcune prese particolarmente coreografiche e alla possibilità di giocare in due, rimane l'aspetto più positivo di tutto il gioco (fate voi i dovuti calcoli).
Alla fine della fiera questo è un gioco tutto sommato mediocre, che fa ricordare prodotti molto più validi come per esempio Final Fight II. Quindi, se proprio sentite la mancanza di un picchiaduro a scorrimento nella vostra collezione, guardatevi prima un po' intorno...

Raffaele Sogni

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Fondali molto curati. +Sprite piccoli ma ben definiti.	90
SONORO +Nella media.	85
GIOCABILITA' +Molto divertente... -... Ma forse troppo poco originale.	92
LONGEVITÀ' +Ci metterete un po' per finirlo... -... Ma lo finirete comunque.	90
SUNSOFT	92

SUPER NES	
GRAFICA +Sprite discretamente grossi. -Livelli disegnati maluccio.	81
SONORO -Musiche ripetitive. -Effetti irritanti.	74
GIOCABILITA' +In due si riesce a giocare. -Troppo difficile e noioso.	79
LONGEVITÀ' -Sette livelli di agonia.	78
SUNSOFT	79

86

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	100
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

DROP ZONE

Guardando i mega shoot 'em up che girano oggi sulle console, dove basta tenere premuto il pulsante per assistere a un'esplosione di laser, razzi, bombe neutroniche, lanciafiamme e cos'altro ancora, non vi viene nostalgia per i grandi classici di una volta?

Spazio 2099: esattamente un secolo fa, un gruppo di astronauti e scienziati si dannavano per riuscire a riportare la propria stazione - Base Luna - sulla Terra, alternando scontri con le più fantasiose razze aliene a duelli a bordo delle celeberrime Aquile (mi riferisco alla serie "Spazio 1999", una pietra miliare della prima fantascienza televisiva). Oggi la situazione è leggermente cambiata: il progresso ha seguito il proprio corso, dando vita a struttura meccaniche ed elettroniche sempre più sofisticate, permettendo all'uomo di vivere sempre meglio - per essere precisi, più comodamente: meglio è un termine opinabile - e di dedicarsi unicamente allo studio e al divertimento. Ma potete benissimo immaginare il seguito: quando una civiltà, in un film, videogioco o fumetto che sia, inizia a dipendere dai computer, è inevitabile che questi diano fuori di matto e decidano di assumere il controllo del pianeta, sbarazzandosi di quelle "fragili creature a base carbonio" che li hanno costruiti. Il tema è in realtà interessante - riprende l'idea classica del creatore sfidato dalla propria opera - e, malgrado sia stato usato abbondantemente, riesce sempre a proporre qualcosa di originale: la cosa strana è che venga utilizzato così frequentemente proprio da gente che sui computer ci lavora, come se in giro non ci fossero già troppe persone che hanno paura di queste prodigiose macchine.

Tornando a noi, nel 2099 la battaglia con i robot infuria. Beh, più che altro è già infuriata, e i superstiti hanno deciso di abbandonare tutto e cercare un nuovo pianeta abitabile; ma, per poterlo fare, è prima necessario recuperare un raro minerale - i cristalli Ioniani - dalla 2ª luna di Giove. Inutile dire che i robot cercheranno di impedirvelo…

Il gioco, se non siete proprio nuovi del mondo videoludico, lo avrete quantomeno già sentito nominare: si tratta di uno di quei classici su cui migliaia di ragazzi (e

buona parte della redazione) hanno passato pomeriggi e sere. Lo schermo, con un fondale praticamente inesistente, scrolla orizzontalmente. Al centro di questo si trova l'astronauta comandato dal giocatore, con il duplice compito di eliminare le ondate di robot (che appaiono sotto svariate forme, più o meno letali) e recuperare i cristalli. Per completare il livello è necessario portare a termine entrambi i compiti. L'astronauta si sposta in avanti, indietro, alto e basso, con la possibilità di utilizzare il laser e i missili a ricerca. Questi ultimi sono veramente pochi, quindi vedete di usarli con parsimonia. Per recuperare i minerali è sufficiente pas-

sarci sopra, mentre vanno depositati in un luogo appositamente segnalato, all'interno della base scientifica. I minerali devono essere trasportati uno per volta, e possono essere distrutti: dovete quindi cercare di agire in modo tale da sottrarre le preziose rocce ai perfidi robot, ma senza dare a questi ultimi il tempo necessario per raggiungere uno stadio di pericolosità maggiore (avete capito bene: alcuni robot si evolvono e diventano più cattivi).

Dare un giudizio obiettivo a Drop Zone presenta un problema non facile, che sicuramente si sono trovati a fronteggiare anche i programmatori e i responsabili della conversione: quando si ripropone un grande

classico come questo, bisogna lasciare tutto immutato o cercare di perfezionarlo con le nuove tecniche a disposizione degli operatori? Senza dubbio su questo punto l'opinione comune sarà spaccata tra coloro che rivogliono lo spirito originale del gioco, e saranno i primi a restare soddisfatti dal gioco della Codemasters, e quelli che invece cercano un buon shoot 'em up. Tutto è stato infatti conservato così come era nel coin op, a eccezione forse della fluidità dello scrolling (che, onestamente, non ricordo così bene da potere fare un raffronto): fondali che non cambiano, suoni metallici e squillanti, nemici rappresentati con una grafica poco definita, difficoltà spropositata... Insomma, il vero Drop Zone sul piccolo schermo del Game Gear.

Poiché è necessario, comunque, esprimere un giudizio sul gioco, ci tengo ad avvertirvi che la pagella che troverete di seguito è fatta da una persona che, nel gioco, sperava di trovare proprio una fedele ricostruzione dell'originale. In fondo, di shoot 'em up multi-colorati, multi-armati e multi-spettacolari ne abbiamo fin sopra i capelli: non c'è che l'imbarazzo della scelta. Drop Zone, fatto così, almeno è originale e ricorda i primordi della storia videoludica. Se però non siete d'accordo con questo modo di pensare, cercate un altro gioco.

Andrea Fattori

GAME GEAR	
GRAFICA + fedele all'originale + scrolling fluido	85
SONORO + anche questo è fedele... - ... purtroppo	80
GIOCABILITÀ + il puro shoot 'em up + frenetico	90
LONGEVITÀ + un classico immortale - ripetitivo	87
CODEMASTER	86

IMPORT

POPULOUS II

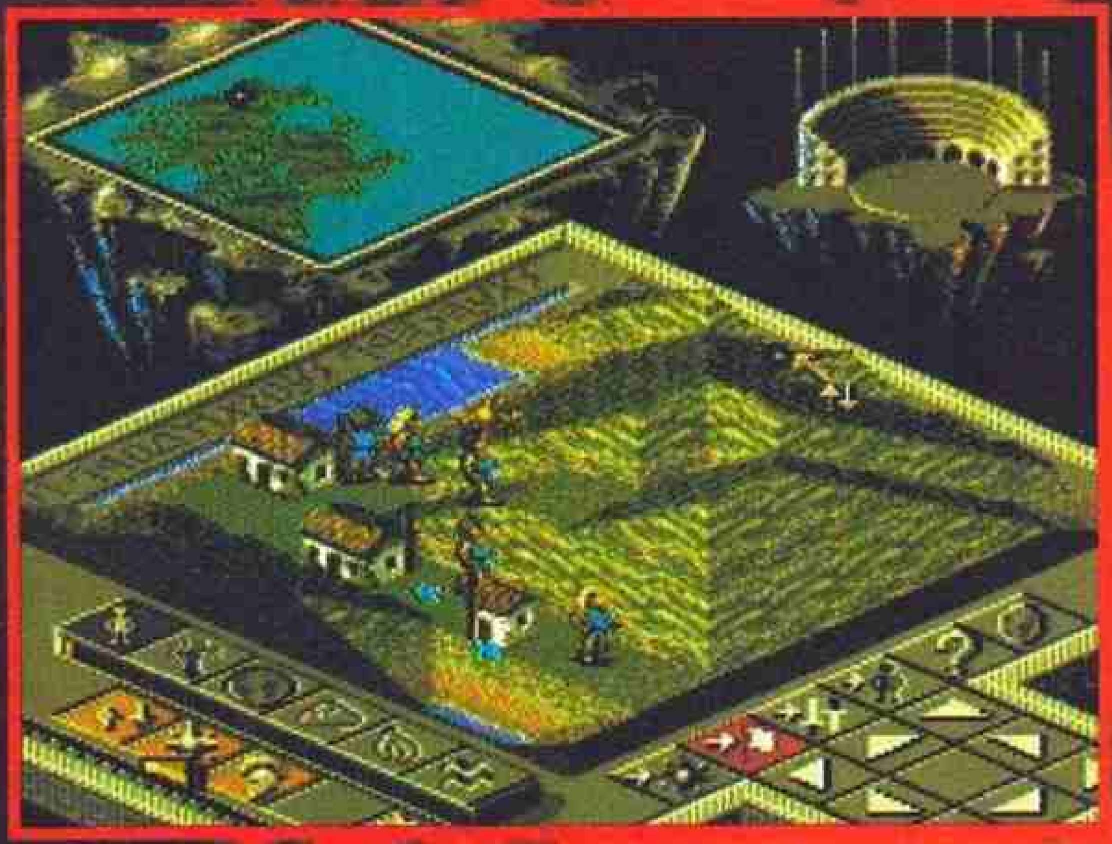
91

GIOCATORI	1
LIVELLI	48
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Avete mai immaginato di diventare un Dio? Un Dio di quelli che si svegliano tardi la mattina, non fanno niente sino alla sera, e ogni tanto mettono lo zampino qua e là facendo capitare qualche carestia, smottare terreni con la forza del pensiero o altre cosucce del genere? Beh, allora rimboccatevi le maniche e oliate per benino i vostri pad, perché Populous II è proprio quello che fa per voi!

La vostra infanzia è stata molto travagliata: non è molto facile essere il parto di un unione tra un immortale e una mortale. Si da il caso che siate il risultato della felice unione tra Zeus, il padre di tutti gli dei della mitologia greca, e una miserabile umana, ma si sa, "la mamma è sempre la mamma" e la vostra crescita e la vostra educazione sono state affidate alle sue cure. Ma col passare degli anni, iniziate ad accorgervi dei poteri che il vostro sangue immortale ha tenuto latenti all'interno della vostra anima, del vostro corpo e del vostro cervello per parecchio e tempo, e la vita in un mondo di mortali comincia a starvi stretta, soprattutto dal giorno in cui avete incenerito un vostro compagno di giochi perché non voleva regalarvi la figurina di Apostolakis, il vostro calciatore preferito, oppure quando avete tramutato la vostra ragazza in una statua di marmo con tanto di piccioni incontinenti, nel giorno in cui l'avete trovata a pomiciare con il fabbro del villaggio... Ora il peso di tutte queste pressioni comincia a farsi sentire insistentemente e decidete di prendere una decisione importante: abbandonare la vostra dimora, la vostra camera, la vostra collezione di Demonhunter e la vostra splendida madre, per partire in un lungo viaggio presumibilmente senza ritorno. Infatti il vostro obiettivo è quello di recarvi fin sopra la cima del monte Olimpo e reclamare il posto che vi spetta di diritto al fianco di vostro padre Zeus e dei vostri fratellastri di cui avete sentito nominare dei nomi strani tipo Apollo, Afrodite, Ermes, Ares, ecc... Purtroppo per voi le

cose non sono così semplici, in quanto il vostro caro paparino ha deciso di ripudiare la paternità affermando di non essersi mai mosso dall'Olimpo, tantomeno per andare a prendere le sigarette (un po' come successe a Maradona, però questa è



un'altra storia...). Ma oramai è troppo tardi per tornare nel mondo dei mortali, anche perché avete finito i soldi dell'autobus, e la vostra unica possibilità è quella di entrare nel pantheon degli dei con la caparbietà e con la prepotenza, cercando di fondare un movimento autonomo di fondamentalisti, non importa se islamici o meno, e provare il vostro valore agli occhi di vostro padre sfidando gli altri dei, cercando di convertire alla vostra "religione" più persone possibili tra umani e immortali.

Il vostro compito è dunque questo, un impresa non certo facile ma neanche proibitiva, visti e considerati i poteri a vostra disposizione. La prima cosa da fare è cercare di creare un territorio adatto alle esigenze del vostro popolo, all'inizio formato da pochi elementi. Per adempiere a queste esigenze, non dovrete fare altro che abbassare o rialzare di un tot i livelli del terreno, in modo tale da favorire l'insediamento dei vostri discepoli che, se potranno usufruire di un territorio favorevole alle costruzioni, si moltiplicheranno che è una bellezza. Più sarà il territorio favorevole più saranno le costruzioni e ovviamente gli abitanti, inoltre la grandezza delle costruzioni è direttamente proporzionale alla fertilità dei territori. Ogni costruzione poi, ha una bandierina che contraddistingue la "proprietà", blu per i vostri insediamenti e rosso per quelli del nemico; questa bandierina ha anche la funzione di indicatore, nel senso che segnala indicativamente, in base all'altezza a cui è sistemata, il numero di persone che abitano l'edificio; quando questo è pieno gli abitanti inizieranno a "fuggire" in cerca di nuovi luoghi o nuove abitazioni dove continuare a vivere con devozione nel vostro nome.

Come è ovvio però, la vostra tribù eleggerà un leader il cui ruolo è quello di guidarli nella battaglia contro gli dei avversi; inoltre ogni tribù possiede un artefatto denominato Leader Magnet: una specie di oggetto di culto, il cui scopo è quello di far muovere la vostra gente nei luoghi in cui desiderate. Per completare un livello bisogna sterminare tutti, e sottolineo TUTTI, gli abitanti dell'area nella quale state combattendo. Ma la possibilità di modificare i terreni non è l'unico potere della quale la vostra deità può avvalersi: infatti, nella parte inferiore dello schermo, sono presenti una moltitudine di icone, ognuna delle quali ha una particolare funzione; ci sono quelle base che influiscono sul comportamento generale della vostra

JH

Il pericolo piumato è nuovamente tra noi! Max mi ha distrutto l'anima per diversi mesi dopo la mia azzardata recensione della versione Amiga. Adesso che è giunta la versione Megadrive, Alex ha deciso di dribblare la mia disponibilità per quello che riguarda la recensione, ma un bel box non glielo leva nessuno. Populous II, ai suoi tempi, venne osannato per l'originalità dell'azione di gioco e per la sua capacità di accalappiare il giocatore per periodi di tempo decisamente lunghi. A distanza di diversi anni (quasi due), non è cambiato nulla. L'azione di gioco di Populous è sempre intrigante e la soddisfazione ricavata dalla risoluzione di ogni singolo livello è sempre enorme. Certo l'interfaccia non è delle più intuitive e avrete bisogno di ben più di una partita per capire esattamente cosa dovete fare e con chi, ma una volta padroneggiati l'interfaccia e il concept, nulla vi potrà impedire di mandare in giro eroi mitologici di vostra creazione, di evocare colonne di fuoco ed eruzioni vulcaniche, di fare annegare come tanti topi i seguaci della divinità avversaria o di mandare un po' di trombe d'aria a divellere un po' di tetti. Nessuno a parte la vostra nemesi divina...

COMPUTER ONE®

A F F I L I A T I

ANCONA (Falconara Marittima) COMPUTER ONE AFFILIATO **BITMANIA** Via Flaminia, 568 - Falconara M.ma-(AN) TEL.071-9160706	MACERATA (Matelica) COMPUTER ONE AFFILIATO **REM VIDEOGIOCHI** V.Vittorio Emanuele,71 - Matelica (MC)TEL.0737-787550
BARI (Locorotondo) COMPUTER ONE AFFILIATO **CONSOLE'S HOUSE** Via Alberobello, 51 - Locorotondo (BA) TEL. 080-8832782	MODENA (Castelvetro) COMPUTER ONE AFFILIATO **LOLLIPOP** Via della Resistenza 5/B -Castelvetro (MO) TEL.059-702235
BENEVENTO COMPUTER ONE AFFILIATO **NON SOLO MODEL** Corso Dante, 40 - BENEVENTO TEL. 0824-50022	MONZA (MILANO) COMPUTER ONE AFFILIATO **BIT 84** Via Italia, 4 - MONZA (MI) TEL. 039-320813
CASERTA COMPUTER ONE AFFILIATO **NEW MEDIA** Via Ferrarecce, 7 - CASERTA TEL. 0823-326973	PIACENZA COMPUTER ONE AFFILIATO **ELECTRONIC FUN** C.So V. Emanuele,142 int.7/A -PIACENZA TEL.0523-332837
CESENA (FORLI') COMPUTER ONE AFFILIATO **COMPUTERMANIA** Sobborgo F.Comandini,60/b-Cesena (FO) TEL.0547-610712	RAVENNA COMPUTER ONE AFFILIATO **ZUCCHERELLI BENVENUTO** Via Cavour, 74 - 48100 RAVENNA TEL. 0544-31295
FIRENZE (Borgo S.Lorenzo) COMPUTER ONE AFFILIATO **RONAR** Via D.P.Garibaldi, 15 -B.go S.Lorenzo (FI) TEL.055-8456553	REGGIO EMILIA COMPUTER ONE AFFILIATO **COMPUTERMANIA** V.le Monte S.Michele, 6/e - REGGIO EMILIA TEL.0522-
FIRENZE (Scandicci) COMPUTER ONE AFFILIATO **BELLANTI** Largo da Palestrina,13 -Scandicci (FI) TEL. 055-751314	R O M A COMPUTER ONE AFFILIATO **ODIS** Piazza di Pontelungo, 3 - ROMA Tel. 06-7016436
GENOVA COMPUTER ONE AFFILIATO **ECR ELETTRONICA** Via Archimede, 155/R - GENOVA TEL. 010-511478	S.Pietro in Cariano (VERONA) COMPUTER ONE AFFILIATO **VIA COL VIDEO** V.Ingelheim,28/b-S.Pietro in Cariano (VR)TEL.045-7701051
LIVORNO COMPUTER ONE AFFILIATO **COMPUTERLAND** Via del Pastore, 14 - LIVORNO TEL. 0586-509438	VERONA COMPUTER ONE AFFILIATO **VIDEOFOLLIA** Corso Milano 193 - VERONA TEL. 045-8101213
LIVORNO (Piombino) COMPUTER ONE AFFILIATO **PUNTO TELEFONO** Corso Italia, 96-96/a - Piombino (LI) TEL. 0565-222333	VICENZA COMPUTER ONE AFFILIATO **CHIODI** Piazzale De Gasperi, 10 - VICENZA TEL. 0444-544042

LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.

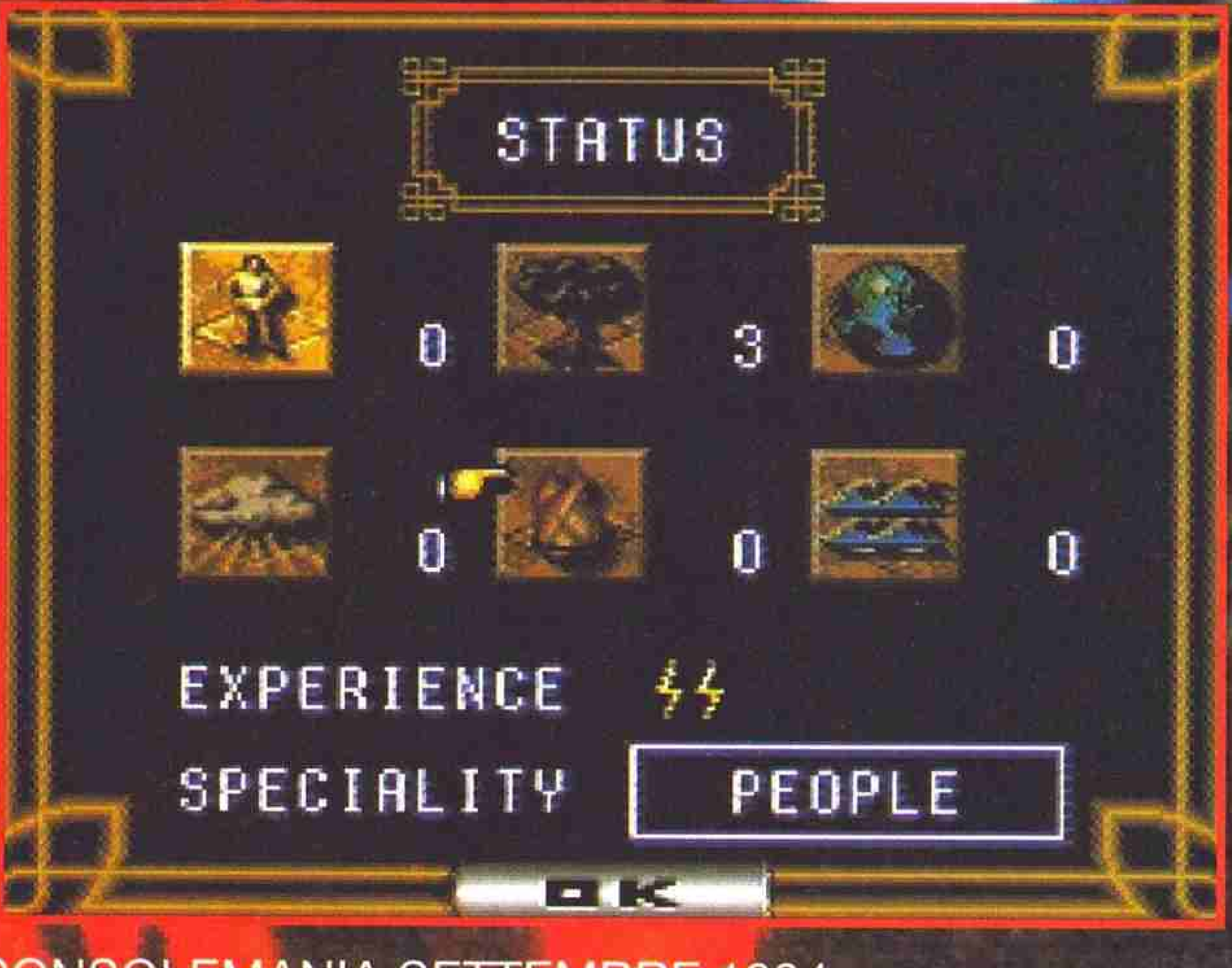
IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO

PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE

POPULOUS II

gente, poi esistono anche gli interventi divini che sono un vero e proprio arsenale magico per scatenare disastri ed eliminare la popolazione avversaria. Queste sono le icone di Mana, particolari icone che vengono attivate gradualmente e proporzionalmente ai punti di Mana, o se preferite punti magia, guadagnati in base all'eliminazione di qualche nemico o alla particolare espansione di alcuni edifici. Con l'attivazione di queste icone potrete scatenare dei veri e propri supplizi divini sulla tribù nemica lanciando colonne di fuoco, alluvioni, terremoti, ecc... Un particolare potere di cui potrete usufruire è l'icona Perseus, che trasformerà il vostro leader in una vera e propria macchina da guerra difficilmente eliminabile, se non con l'intervento divino dell'avversario, con l'unico scopo di attaccare e devastare tutti i nemici che gli capitano sotto tiro.
Ogni volta che terminate un livello vi verrà fornita una password con la quale vi sarà possibile riprendere il gioco dal punto in cui l'avete interrotto.
Populous II ha fatto la storia sull'Amiga e potrebbe riscuotere un ottimo successo anche su Super NES, se non fosse per il sistema di controllo poco intuitivo e soprattutto anche poco immediato. Del resto ce lo si poteva aspettare, visto e considerato che sul sedici bit della Commodore era molto più facile muoversi per lo schermo e sulla mappa, grazie alla presenza del mouse mentre con il pad il tutto risulta molto macchinoso. Inoltre per le prime partite è veramente difficile riuscire a metter bene a fuoco l'obiettivo del gioco, ma questo era un difetto esistente anche sulla versione per computer. Nel complesso però Populous II è un grandissimo titolo che consiglierei agli appassionati di simulazioni e a quelli con molta, molta pazienza. E' tutto, e occhio alle rondini...

Andrea "MAO" Della Calce



SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Pulita... + ... e ben definita	88
SONORO - essenziale	75
GIOCABILITA' + E' il gioco più complesso della storia... - ... ma è davvero troppo poco immediato	85
LONGEVITA' + Una dose massiccia di livelli... + ... raramente impegnativi	96
BULLFROG/IMAGINEER	91

Il grande gioco dell'anno!

SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

X SUPER NINTENDO L. 135.000

X MEGA DRIVE L. 129.000

lo trovi da...

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita al dettaglio in sede

Vendita all'ingrosso per negozianti

Arrivi settimanali da tutto il mondo

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

SUPER NINTENDO	
FATAL FURY SPECIAL	TELEFONARE
WORLD HEROES II	TELEFONARE
JUNGLE BOOK	TELEFONARE
LA BELLA E LA BESTIA	TELEFONARE
FIFA International Soccer	99.000
Fatal Fury II	99.000
NBA Jam	99.000
Macross	99.000
Hokuto Ken 7	99.000
Eye of Beholder	129.000
Star Trek	139.000
Super Goal 2	119.000
Megamen Soccer	119.000
King of Dragon	129.000
Flinstones	119.000
Young Merlin	119.000
X-Caliber	119.000
Pro-Sport Hockey	109.000
Knights of Round Table	129.000
Chavez Boxing	129.000
Wheel of Fortune Delux	129.000
Super Metroid II	129.000
Ninja Warriors	129.000
Clay Mates	129.000
Equinox	129.000
Peace Keeper	129.000
Flash Back	99.000

MEGA DRIVE	
Dune 2	129.000
FIFA International Soccer	99.000
Mega Turrican	99.000
Castelvania Bloodlines	99.000
Street of Rage III	109.000
Virtua Racing	129.000
Fatal Fury II	129.000
NBA Jam	99.000

GAME BOY
Felix the Cat
Asterix
Flinstones
Batman II
Caesar Palace
S. Star War
Looney Tunes
Bugs Bunny II
Double Dragon III
Empire Strike Back
Tom e Jerry
Goal
Pacman
North Star Ken
Turtles II
Kid Dracula
S. Mario Land II
S. Mario Land III
Mortal Kombat
Jurassic Park

TELEFONARE PREZZI ECCEZIONALI

3D0	
Shock Wave	129.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Alone in the Dark	119.000
A.B.S.	119.000
Mega Race	119.000
Peter Pan	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Road Rash	119.000
D. Miller Stand Up Comedy	119.000
Wing Commander	119.000
John Madden Football	119.000
The Horde	119.000
Sewer Shark	119.000
Incrible Machine	119.000
Twistet the Game Show	119.000
Peeble Beach Golf	119.000

GAME GEAR	
Street Fighter II	49.000
Mortal Kombat	49.000

NEO GEO	
Console	599.000
Joystick Controller	129.000
Memory Card	55.000
Magician Lord	59.000
Ninja Combat	59.000
Cyber Lip	65.000
League Bowling	45.000
Top Player Golf	75.000
Ghost Pilot	59.000
King of Monster's	109.000
Blue's Journey	59.000
Crossed Swards	109.000
Baseball 2020	59.000
Robo Army	69.000
Mutation Nation	89.000
Ninja Commando	59.000
Andro Dunos	109.000
3 Count Bout	149.000
Fatal Fury I	59.000
Fatal Fury II	179.000
Soccer Brawl	59.000
Last Resort	199.000
World Heroes II	199.000

SUPER SIDEKICKS II
ART OF FIGHTING II
L. 379.000 cad.
WORLD HEROES II JET
TOP HUNTER
L. 360.000 cad.

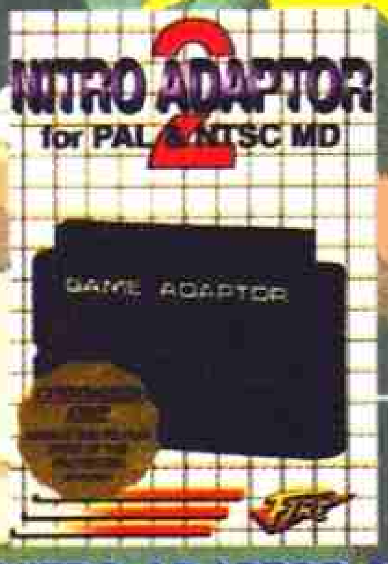
GAME BOY + 1 GIOCO L. 109.000

ADATTATORE S. NINTENDO GAME BOY A L. 129.000

3DO PANASONIC L. 999.000
ATARI JAGUAR L. 639.0000

SUPER NINTENDO 1 JOYPAD 1 CAVO SCART + ALIMENTATORE L. 209.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000



NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo Amiga CD 32-bit) L. 49.000

CONSOLE GAME GEAR 4 GIOCHI IN 1 L. 219.000

MEGA DRIVE 2 ISTR. ITALIANO 2 PAD + SONIC 2 L. 249.000

06/78.61.74 FAX 06/78.34.82.25 Via Veturia, 68 - 00181 Roma

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

I Belée®
GIOCHI PER VOI
CONSOLLES department®
presents
... una marea di games!
REAL 3DO + CRASH&BURNS = L. 1.098.000
MEGA DRIVE II ITA +2 PAD+RF UNIT = L. 208.000
MEGA DRIVE II ITA +FIFA S.+2 PAD+RF = L. 298.000
MEGA DRIVE II ITA +J.PARK+2 PAD+RF = L. 278.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S. FIGHTER 2 T. = L.288.000
S.NINTENDO PAL +PAD+SCART = L.208.000
GAME BOY+S.M.LAND +PILE+CUFFIE+CAVO =L. 138.000
FIFA INT. SOCCER X M.D. = L. 98.000 DISP. ANCHE X SNES
JURASSIC PARK ITA PER MEGA DRIVE = L. 75.000
GAME BOY SPECIAL: 1 CASSETTA L. 29.500 2 CASSETTE L. 55.000
GAME GEAR SPECIAL 1 CASSETTA L. 32.000 2 CASSETTE L. 58.000
GAME BOY S.M.LAND 2 L. 55.000 S.M.LAND 3 L. 65.000
FINAL FIGHT II X SNES = L. 88.000
the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS
ANCONA - Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2
FOGGIA - San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69
CATANZARO
INFO 2000
Via Angioini, 23/a
GENOVA - Chiavari
MILLEGIOCHI
Via delle vecchie Mura, 8
GENOVA - Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44
MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio 22
MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59
PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87
Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684
Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72
GAME BOY
SUPER NINTENDO
Nintendo
SEGA®
Prezzi IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

FATAL

THE BATTL

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

"Non hai scampo! Ora verrai distrutto dal mio colpo segreto dell'Aquila Tibetana Zoppa...". "No! Non puoi farmi una cosa simile: tu non lo sai, ma io sono tua madre!". "Ma come, ieri avevi detto di essere mio fratello..." "Ah sì? Beh, va bene, anche quello; un motivo in più per non uccidermi..."

Le arti marziali: una disciplina per gli orientali, un tormento per i videogiocatori di tutto il mondo. Badate bene, non intendo dire che i giochi con questo genere di ambientazione siano di qualità scadente, tutt'altro, solo che continuano a uscire nuovi titoli a una velocità spaventosa, e alla fine non si può che sognarseli di notte. E la cosa peggiore è che poi, inevitabilmente, iniziano le diatribe: "Il mio Street Fighter 127 è più bello del tuo Fatal Fury 8.021..." e via dicendo.
Ma quale può essere il motivo di un simile successo di mercato per le simulazioni di arti marziali? Probabilmente sarebbe più giusto fare un passo indietro, chiedendosi quale sia realmente il segreto dei fumetti e dei cartoni animati di questo genere. Indubbiamente, già da alcuni anni le arti marziali si stanno imponendo in tutti i mercati di origine ludica (quindi, dalla lettura ai videogiochi ai Giochi di Ruolo), a patto che questi abbiano a disposizione un supporto visivo. Quello che intendo dire è che il segreto del successo delle arti marziali sembra essere intimamente collegato alla possibilità di vederle in atto, mentre i libri dedicati a questo genere non hanno subito lo stesso roseo destino. Ma c'è di più: all'incredibile incremento di questo genere ludico-fumettisitco, non ha corrisposto un reale aumento tra coloro che svolgono, effettivamente, questa disciplina: per quale motivo, dunque, il successo di uno Street Fighter II o della serie animata di Ken Shiro non ha spinto migliaia di ragazzi a catapultarsi nella più vicina palestra per iscriversi a un corso di Kung Fu o Karate? La risposta sembra piuttosto semplice, e spiega ampiamente anche le origine del successo delle arti marziali: il punto di forza di questi videogiochi e fumetti risiede nella loro spettacolarità, nella possibilità di vedere ed eseguire (quest'ultima opzione solo per quanto concerne i videogiochi) colpi assolutamente incredibili, dove nerboruti lottatori si scagliano nel cielo a decine di metri di altezza, vengono ricoperti da fiamme o fanno esplodere il terreno quando vi posano piede.
Un'altra costante di questo peculiare genere si trova nello sviluppo delle trame: probabilmente gli orientali devono avere un'indiscutibile tendenza alle famiglie numerose e alle diaspore, poiché i due peggiori nemici si scoprono

FURY 2

E OF DESTINY

sempre fratelli o, comunque, legati da particolari legami affettivi. Una simile predisposizione si coglie - purtroppo - anche all'interno dei videogiochi, anche se qui l'aspetto che riguarda la trama viene leggermente trascurato (per ovvi motivi) in favore di sane ed edificanti scazzottate. Ultimo elemento è l'interminabilità delle saghe, dove sconfitto un nemico ("Il guerriero più potente e feroce dall'alba dei tempi") ne arriva subito uno ancora più cattivo e grosso, che fino al giorno precedente non si era mai sentito nominare, ma che di colpo si scopre essere intimamente legato al protagonista e già padrone di una buona metà del mondo di turno (a giudicare dal numero di nemici che, contemporaneamente, controllano almeno metà mondo, i mondi dove si svolgono queste storie devono essere terribilmente grandi)(oppure avere un sacco di metà differenti. NdAlex). anche all'interno di questo secondo capitolo della storia. In realtà di novità ve ne sono - anche per quanto riguarda i personaggi - e sono senza dubbio interessanti. Per prima cosa non si è più limitati, nella scelta del combattente, a tre soli lottatori. Dove una volta si trovavano soltanto Terry e Andy Bogard e Joe Higashi, ora possiamo ammirare (e utilizzare, soprattutto) anche il pestifero Kim Kap Hwan, lottatore dal fisico massiccio e con la pessima abitudine di pestare i piedi ai propri avversari

Se ricordate il primo Fatal Fury, non farete fatica a riconoscere nelle foto gli stessi personaggi

JH

Che dire di un gioco che attendeva il proprio momento da ormai diversi mesi? E soprattutto che dire di un gioco di combattimento che ha avuto la disgrazia di uscire quasi in contemporanea con Super Street Fighter II? Che dire del fatto che mette a disposizione del giocatore "solo" otto personaggi, un numero di mosse speciali alto ma dal limitato effetto scenografico e una struttura di gioco troppo artificiosa per i miei gusti?
Diciamo che non vincerà mai il raffronto con il già citato Super Street Fighter II. Purtroppo Fatal Fury 2 è un gioco che dimostra tutta la propria età. Nato come clone di Street Fighter II, si limita a esserne una variante sufficientemente divertente. La grafica non è il massimo della vita, ma si è visto di peggio (raramente negli sfondi, però). Le musiche si lasciano ascoltare tra i vostri lamenti (purtroppo non sono di qualità eccelsa) e la giocabilità è minata da un sistema di controllo troppo artificioso. Le mosse speciali hanno troppo peso nella risoluzione degli incontri e non si riesce ad andare oltre un certo livello (a seconda di quale personaggio si stia utilizzando) senza padroneggiarle tutte. Comunque sia non sottovalutatelo. Io non lo apprezzavo neanche in sala giochi e se vi arriva come regalo inaspettato non dovreste avere troppo da lamentarvi...

JOYSTICK
fun
VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819
THEME PARK
TETRIS 3DO
DEMOLITION MAN
MEGARACE
PREZZO INCREDIBILE
ROAD-RUSH
MOD. FULL MOTION. V.
SOUND BUFFER
WAY OF THE WARRIOR
PROMOZIONE PER IL MESE DI SETTEMBRE IN REGALO LA RIVISTA
«GAME FUN» A TUTTI COLORO CHE ACQUISTANO UN PRODOTTO 3DO
PRENOTATELI
THE SONY PS-X
SATURN
THE LORD OF THE RINGS
BREATH OF FIRE
DRAGON
TUTTE LE NOVITÁ DI IMPORTAZIONE DAGLI USA E GIAPPONE. PRESTO E SUBITO!
MORTAL KOMBAT II
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

FATAL FURY 2

THE BATTLE OF DESTINY

(capirete giocando quello che voglio dire...), Big Bear, grande, grosso, lento, stupido ma davvero resistente, il vecchiardo Jubei Yamada, sempre arzillo malgrado l'età, con un vasto assortimento di pizze (giuro, sembrano pizze) da tirare addosso agli altri lottatori, il fortissimo Cheng Sinzan, basso e grasso ma letale, e la bella e ballonzolante Mai Shiranui. Ovviamente ogni contendente ha a disposizione diverse mosse, in particolare due tipi di attacchi (pugni a calci), che vengono modificati a seconda delle situazioni (in volo hanno un effetto, a terra un altro), e quattro mosse speciali, dalla realizzazione più o meno complessa.
Naturalmente, alla battaglia del destino partecipano anche alcuni "pezzi grossi" che non possono essere normalmente utilizzati, ma solo affrontati e, possibilmente, sconfitti. Si tratta di W. Krauser, due metri di cattiveria per almeno un quintale e mezzo, Billy Kane, letale con la propria asta a due mani, Laurence Blood, caliente spagnolo, e Alex Hawk, l'americano stupido, grosso e feroce (ma tanto feroce...).
Il gioco può essere affrontato in solitario, alla ricerca del titolo di campioni assoluti delle arti marziali, in due, affrontandosi a più riprese e con la possibilità di cambiare ogni volta il proprio lottatore, o in un limitato torneo, dove ogni partecipante (due giocatori avversari o un giocatore contro il computer) sceglie cinque lottatori (anche doppi, se preferisce) e deve cercare di eliminare tutti i contendenti dell'avversario prima di perdere i propri. Quest'ultima opzione rappresenta forse la novità più interessante rispetto ai precedenti titoli di questo genere, con la possibilità di organizzare piccoli scontri piuttosto equilibrati.
Per quanto concerne il resto, di particolari innovazioni non se ne vedono: lo scontro viene ripreso lateralmente, su due piani di profondità, con la vittoria che viene assegnata al meglio di tre incontri. Da un punto di vista qualitativo, non si può certo tessere le lodi di Fatal Fury 2, che resta molto lontano dagli standard imposti da Street Fighter 2 o da Mortal Kombat. Il dettaglio grafico resta piuttosto basso, soprattutto nei fondali, scarni e poco colorati, e nelle animazioni non perfette. C'è da dire che la velocità di sviluppo è più che discreta e che la varietà di colpi è piuttosto buona, ma a proposito di giocabilità non si può fare a meno di menzionare un livello di difficoltà decisamente alto, reso ancora più traumatico dall'assenza di continue infiniti: che poi questo sia un pregio o un difetto, dipende unicamente dalla vostra concezione di gioco.
In definitiva, parlare di Fatal Fury 2 come di un gioco scadente sarebbe ingiusto, ma lo sarebbe altrettanto compararlo con altri titoli, di gran lunga superiori. Pur essendo migliore del precedente (poco ci vuole) resta comunque una seconda scelta: se avete già i grandi beat 'em up e cercate qualcosa di nuovo, dategli un'occhiata.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ben realizzati i due livelli di profondità - scarso il dettaglio	80
SONORO + discreto + buoni effetti	85
GIOCABILITÀ + veloce + molte mosse speciali	86
LONGEVITÀ + buona in doppio - molto difficile	82
TAKARA	84

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
SUPERNINTENDO EUROPEO PAL
FAX 051-344.906 o 345.100
L. 145.000
L. 72.000
L. 79.000
L. 125.000
L. 135.000
L. 72.000
L. 139.000
L. 109.000
L. 109.000
L. 69.000
L. 86.000
L. 135.000
L. 72.000
L. 159.000
L. 125.000
L. 59.000
L. 95.000
L. 65.000
L. 125.000
L. 63.000
L. 72.000
L. 139.000
L. 83.000
L. 65.000
L. 69.000
L. 66.000
L. 73.000
L. 62.000
L. 72.000
L. 125.000
L. 119.000
L. 79.000
L. 119.000
L. 119.000
L. 139.000
L. 109.000
L. 89.000
L. 72.000
L. 115.000
L. 135.000
L. 72.000
L. 119.000
L. 72.000
L. 89.000
L. 75.000
L. 129.000
L. 135.000
L. 66.000
TUTTI I TITOLI SOPRA ELENCATI FUNZIONANO PERFETTAMENTE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO. PER IL SUPERNES USA o JAP OCCORRE L'ADATTATORE UNIVERSALE DA L. 38.000.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO EUROPEO PAL

FAX 051-344.906 o 345.100

Skyblazer	Space Ace	Starwing	Street Fighter II	Sunset Riders	Super Ghouls 'n Ghosts
L. 119.000	L. 125.000	L. 99.000	L. 125.000	L. 86.000	L. 72.000
Super Pang	Super Soccer	Super Star Wars	Super Turrican	Taz-Mania	NBA Basketball
L. 139.000	L. 72.000	L. 135.000	L. 95.000	L. 72.000	L. 139.000
The Flintstones	Timeslip	Tiny Toon Adventures Buster Busts Loose!	Tom and Jerry	Troddlers	Ultraman
L. 129.000	L. 72.000	L. 86.000	L. 72.000	L. 115.000	L. 69.000
World Cup USA 94	Striker	World League Basketball	WWF Royal Rumble	Young Merlin	
L. 129.000	L. 149.000	L. 69.000	L. 69.000	L. 139.000	

SUPERNINTENDO EURO - PAL + F - ZERO = **239.000**

SUPERNINTENDO EURO - PAL + SUPER MARIO ALL STARS = **278.000**

SUPERNINTENDO EURO - PAL + F - ZERO + NIGEL MANSEL W.CHAMP. = **329.000**

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

83

Domanda domandina: qual è il picchiaduro più demente della storia dei videogiochi? Esatto, avete indovinato; ma come avete fatto? Io non ci sarei mai riuscito, complimenti, veramente complimenti!

IMPORT

Ragazzi, se c'è una cosa che mi piace più di un gioco divertente, è un gioco divertente e fuori di cozza. La saga picchiaduresca di Ranma mi è sempre piaciuta proprio per questo motivo; ed è proprio per la sopraccitata ragione che ho convinto Alex a farmi recensire il terzo episodio di questo che, a parer mio, è il picchiaduro più divertente della storia dei beat 'em up.

Le cose andarono più o meno così: un bel giorno di calura milanese mi diressi con allegria in redazione, mi sedetti alla scrivania nella sala computer e, dopo aver fatto la mia dormitina di un paio d'ore notai, inserita nella fessura del Super Nintendo, una cartuccia; il fatto è che non era una cartuccia qualunque, oh no, il suo titolo incomprensibile portava l'emblema inconfondibile di Ranma (in poche parole l'unica cosa che si capiva in quell'accozzaglia di segni era il 1/2, caratteristica comune a tutte le puntate di questo picchiaduro... Probabilmente si scrive allo stesso modo anche in giapponese); con perfetta calma accesi il poderoso marchingegno a 16 bit (praticamente lo presi a capate e a cartoni finché non si accese) e vidi una cosa che prima mi era sfuggita: vicino al 1/2 c'era anche un bel 3 (non è vero, ma ho contato quelli che c'erano già...), il che voleva dire che IL seguito dei seguiti era stato concepito.

Senza nemmeno vedere il gioco mi precipitai da Alex e cercai di intimidirlo per farmi recensire IL seguito; a quel punto Alex mi disse: "Scusa? Mi è parso di avvertire dal tuo tono di voce che mi stai obbligando a farti recensire Ranma 1/2 3; ma bravo il mio Raffo, adesso oltre che essere il più intelligente, bello, alto e ricco della redazione, ti metti anche a esigere. Va bene Raffo, nessun problema, ma vieni con me un attimo nel mio ufficio". Insomma, morale della favola, io sto scrivendo questa recensione schiacciando i tasti col naso (le dita delle mani sono casualmente finite tra le grinfie di un cassetto), inginocchiato sui ceci, senza capelli (li ho volontariamente prestati ad Alex, dopotutto me li ha chiesti con un tale garbo...), ma l'importante è che stia scrivendo questa recensione, dopotutto i capelli ricresceranno e le dita le riattaccano in qualsiasi ospedale.

Dopo aver "colloquiato" con lui, mi diede una pacca sulla spalla per condurmi amorevolmente verso la sala computer, ma dato che lui non si rende conto della forza che ha, mi feci dieci buoni metri di volo, per atterrare allegramente addosso a Marco che rimase tanto commosso dalla mia presenza che mi baciò coi denti per tutto il corpo. A questo punto, strisciai sempre allegramente verso il Super Nes e cominciai a giocare (usando le orecchie per tenere il joypad e le dita dei piedi per schiacciare i tasti, comunque in allegria).

La prima impressione che ebbi del gioco fu francamente molto positiva: un sacco di personaggi (qualcuno anche nuovo, il che, comunque, mi sembra il minimo); una schermata introduttiva molto nitida e pulita e delle opzioni che, pur rimanendo negli schemi dei milioni di picchiaduro in

RANMA 1/2

MA

Aspettando gli OAV, potremmo anche trastullarci con questo ennesimo picchiaduro. Dico potremmo perché Ranma eccetera eccetera è un bel giochino, stupido quanto basta, divertente e curato (anche se un po' lento) - ma non regge assolutamente il confronto con l'"altro" gioco (chissà a quale mi starò riferendo?). Insomma, se siete pieni di soldi e proprio non sapete che fare... Beh, ci siamo capiti.

circolazione, mi sembrarono abbastanza simpatiche e innovative. Cominciando a giocare (da solo) mi resi presto conto

che gli scenari dei livelli erano qualcosa di mai visto in un picchiaduro: veramente straordinaria la pulizia grafica, la quantità dei colori e la scelta cromatica dei vari paesaggi nei quali si svolgeva la scena... rimasi letteralmente a bocca aperta (anche a causa della paresi provocatami da un cassone di Dragons Lair passatomi dall'esile Alex e inavvertitamente finitomi nelle gengive).
Inutile dire che il personaggio che scelsi per testare la difficoltà di gioco fu il panda (che poi sarebbe il padre di Ranma maschio e Ranma Femmina, che non sono fratelli, bensì la stessa persona; come del resto è una persona anche il panda padre di Ranma Maschio e Ranma Femmina... tutto chiaro no?); il quale, oltre a essere lo sprite più spassoso di tutto il gioco, ha anche la caratteristica di essere un sacco bello da dirigere e, come se non bastasse, anche il più cattivo. Il primo problema che mi saltò all'occhio però (l'unico - dei due - che fosse in grado di vedere) fu che utilizzare il panda era fin troppo facile e che la sua forza era sproporzionata rispetto a quella degli altri undici avversari. Finito il gioco alla prima partita, pensai di aumentare il livello di difficoltà ma, ripensando a quello che mi aspettava (cioè affrontare undici avversari più o meno uguali), la voglia venne meno; e provai quindi a fare qualche partita giocando contro un avversario umano. Come supponevo, le cose non andarono molto diversamente, infatti, pur essendo il gioco molto più divertente, succedeva che chi usava il panda aveva la meglio sull'avversario; le cose miglioravano invece quando si utilizzavano gli altri sprite: infatti gli incontri risultavano molto più equilibrati; in poche parole, se volete divertirvi, e non volete provocare le ire del vostro compagno di gioco, non prendete il panda, o almeno fatelo solo quando il vostro avversario avrà raggiunto o sarà in possesso di una maestria tale da sopportare gli attacchi di un nemico che sembra la perfetta fusione tra tutte le qualità dei personaggi di Street Fighter II.
Riprendendo l'analisi fatta allora, devo citare un altro bel difettuccio che ho potuto riscontrare, e cioè la presenza di poche figure carismatiche all'interno del gioco, mi spiego meglio: a parte Ranma e il Panda, gli altri personaggi sembrano tutti uguali (naturalmente ognuno di loro possiede le proprie caratteristiche di offesa), quindi la maggior parte delle volte sarà difficile affezionarsi a un personaggio o sceglierlo come preferito.
Questo gioco, comunque non presenta solo difetti, anzi, la grafica, come già detto, è veramente di gran fattura (i livelli sono molto più belli di quelli presenti in Street Fighter II), le animazioni dei personaggi sono a dir poco straordinarie, con una demenzialità e una fluidità che solo i giapponesi riescono a concepire; le mosse a disposizione non sono tantissime, ma neanche tanto poche da sentire la necessità di nuove proiezioni o qualcosa del genere.
Il sonoro è naturalmente di estrazione puramente nipponica, quindi caratterizzato da effetti che vanno oltre la più estrema demenzialità e colonne sonore molto orecchiabili e d'ambientazione.
La giocabilità è tutto sommato accettabile (naturalmente se si esclude il Panda), mentre giocare contro un amico aumenterà notevolmente la longevità, che rimane bassina anche a causa dell'eccessiva facilità di gioco anche ai livelli più avanzati. Un ultimo appunto: il gioco è un po' lento, ma per essere sinceri durante le partite non si avverte più di tanto.
Concludendo, Ranma 1/2 3 rimane un must della demenzialità, che non può mancare nella collezione di tutti coloro a cui piace il genere. Ci tengo comunque a sottolineare che chi possiede già il secondo episodio di Ranma probabilmente non sentirà la mancanza di quest'ultimo prodotto che, nonostante la qualità, non aggiunge molto di nuovo alla precedente versione.

Raffaele Sogni

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +Scenari molto belli. +Animazioni demenziali.	93
SONORO +Musiche simpatiche.	89
GIOCABILITA' +Divertente da giocare in due. -Troppo facile.	80
LONGEVITA' +Molto duraturo se giocato in due. -Troppo corto da finire.	80
RUMIC SOFT	83

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA 24/48 ORE !!!

HYPER GAMEZ

PREZZI DAL 15 AL 50% PIU' BASSI DEGLI ALTRI

VIA MATTEOTTI 60A/B LISSONE (MI) TEL:039/2457102

NOVITA' FAMICOM

FATAL FURY II SPECIAL	179.900
SUPER STREET FIGHTER II	199.900
POCHY E ROCHY II	159.900
WORLD HEROES II	193.900
DRAGONBALL Z II	99.900
SUPER METROID	107.900
FATAL FURY II	99.900
COTTON 100%	117.900
BOMBERMAN II	107.900
PC KID	139.900
MORTAL KOMBAT	99.900
MUSCLE BOMBER	99.900
SD HIRYU NO KEN	178.900
SUPER FORM. SOCC. '94	178.900
TMNT TOURNAM. FIGHT.	178.900
WILD TRAX SUPER FX	107.900
YUYU HAKUSHO 2	189.900
SUPER GAME BOY COLOR	139.900

NOVITA' MEGA DRIVE / CD

3X3 EYES (MCD)	82.900
FINAL FIGHT (MCD)	128.900
SHINING FORCE (MCD)	87.900
SHAD. OF BEAST (MCD)	128.900
DRAGON'S LAIR (MCD)	125.900
EARNESS EVAN (MCD)	39.900
SUPER STREET FIGHTER II	169.900
JUMMIT	99.900
ZOOL	99.900
NBA BASKETBALL '94	117.900
SONIC 3	89.900
STREET FIGHTER II PLUS	89.900
OUT RUNNERS	89.900
BARE KNUCKLE III	89.900
FATAL FURY II	129.900
JURASSIC PARK	69.900
LAND STALKER	49.900
SUB TERRANEA	103.900
SHINING FORCE II	87.900
SHADOWRUN	114.900
WONDER BOY 5	59.900
VITUAL RACING	135.900

GLI UNICI AD AVERE TUTTO SUI TUOI PERSONAGGI MANGA!!!

GADGETS

DBZ 38 COLLECTORS CARDS
WALL SCROLL DBZ
POSTERS
FIGURES
CAPSULE CORP.
STIKERS SET
PLASTIC MODELS
DBZ-RANMA 1/2 WATCH
DBZ MUSICAL CD
RANMA 1/2 MUSICAL CD
FUMETTI B/N
FUMETTI A COLORI
VIDEO PAL (VHS)
SD MODELS
ORIGINAL BANDAI MODELS
SF2, RANMA, STARFOX
FFURY 2 SOUNDTRACKS (CD)
MAGLIETTE DI SF2, MK2, DBZ . . .

TUTTO PER IL TUO PC ENGINE!!!

PC ENGINE GT	299.000
PC ENGINE GT + SF2CE	324.000
PC ENGINE GT + BOMB. 94	344.000
NEC PC ENGINE DUO-RX SCART, 256 COLORI	545.000
ART OF FIGHTING ACCD	73.900
FATAL FURY II ACCD	73.900
WORLD HEROES II ACCD	145.900
3X3 EYES ACCD + VIDEO	160.900
FAR EAST OF EDEN II CD	146.900
STREET FIGHTER II CE	50.900
BOMBERMAN '94	73.900

PRENOTA ORA MORTAL KOMBAT II

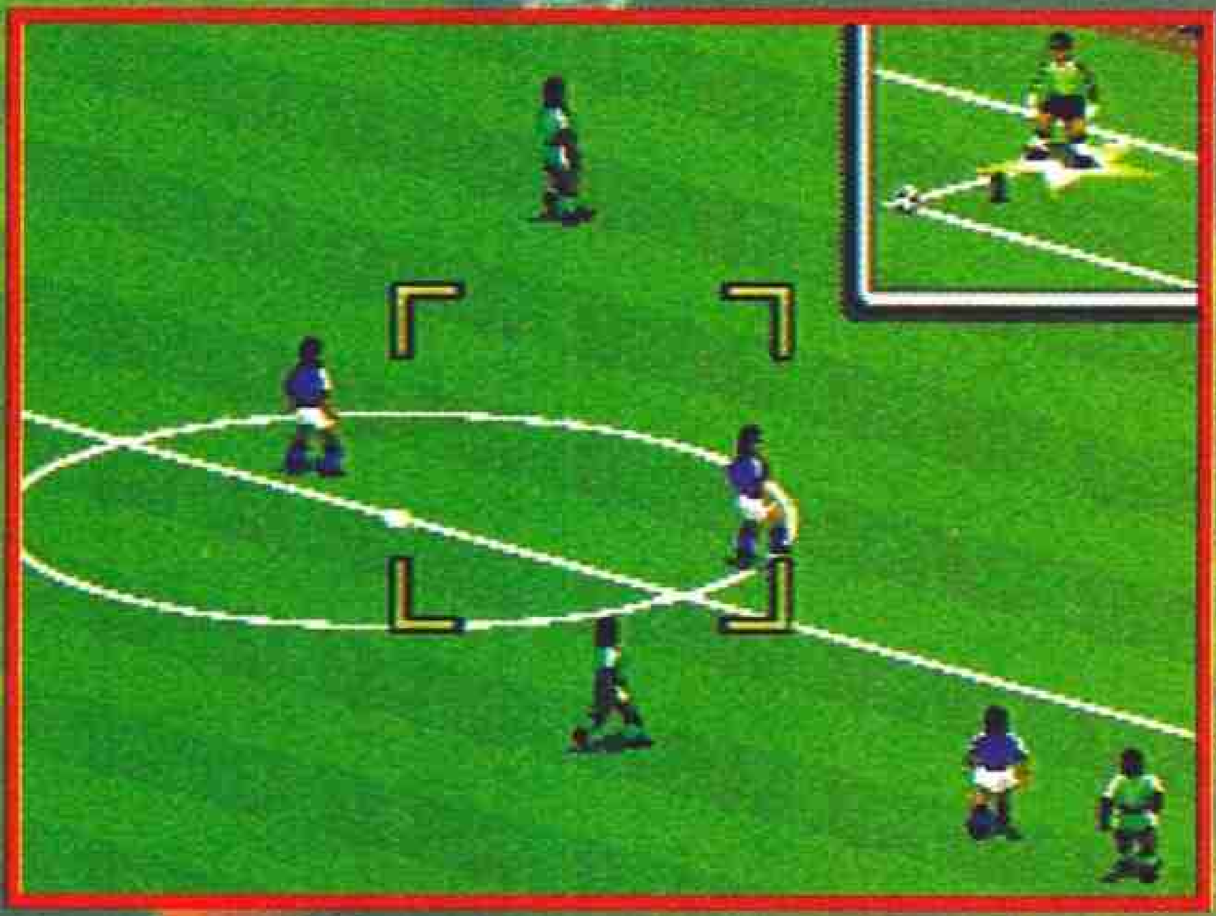
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

95

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Incredibile: hanno sfruttato in maniera intelligente il Mega-CD. Non ci sono più certezze neppure nella vita di un videogiocatore...

Fifa International Soccer, versione Mega-CD: uno si aspetterebbe lo stesso gioco uscito per le altre macchine, con qualche schermata di animazione, un paio di digitalizzazioni, dei suoni carini e basta. Non si andrebbe mai a pensare di trovare una versione più veloce e accattivante del già ottimo gioco di calcio, con 22 sciamannati che sfrecciano per il campo, effettuano traversoni, rovesciate a mezz'aria, palleggi e colpi di tacco.
Ma, se Fifa International Soccer è davvero spettacolare dal punto di vista di grafica e giocabilità, non fanno eccezione neppure tutti quegli elementi secondari che partecipano a fare di un gioco un vero e proprio capolavoro: nel caso specifico ci stiamo riferendo, chiaramente, alle immancabili carrellate di opzioni, dove si possono ammirare tutte le squadre che hanno realmente partecipato ai Mondiali, costruire diverse tattiche per i propri giocatori, riguardare le azioni più spettacolari via replay, stabilire se si vuole effettuare una sfida singola, un piccolo torneo o l'intero Mondiale, decidere il grado di realismo degli scontri e molto altro ancora.



Naturalmente non mancano le schermate animate e digitalizzate di cui si parlava all'inizio della recensione, ma il fatto che queste siano state prevedibilmente realizzate nulla toglie alla qualità di Fifa. Come abbiamo detto, la grafica è veramente molto buona, in particolare le animazioni, dove un gran numero di sprite vengono gestiti senza dare alcun problema di rallentamenti o flickering. L'azione delle partite, pur essendo spesso caotica a causa del gran de zelo dei giocatori (si buttano su tutto quello che si muove), resta comunque facilmente seguibile. I comandi risultano piuttosto semplici, anche se in alcuni casi ci si ritrova costretti a premere contemporaneamente due tasti più quello direzionale (ma lo sanno che abbiamo solo due mani da cinque dita?), e permettono un'interfaccia particolarmente immediata.

MAO

Beh, questa volta mi sono fatto veramente fregare! Come al solito la recensione la volevano far fare a me, ma mi sono rifiutato nettamente... Questa è forse la versione migliore giunta fino a oggi su tutti i formati: grafica con qualche frame d'animazione in più, sistema di controllo nettamente migliorato e segnare non è più facile come nelle altre versioni. Unica pecca, un piccolo rallentamento (leggasi "scattoso") quando viene aggiornato il campo. Comunque in definitiva è FIFA, ed è sicuramente "il migliore nel suo campo, anche se quello che fa non è molto piacevole..."

Fifa International Soccer era già, a mio avviso, il migliore gioco ispirato dai Mondiali di calcio, ma adesso è ancora meglio: vale veramente la pena di comprarlo, sempre che tutto il calcio degli ultimi mesi non vi abbia ancora nauseati.

Andrea Fattori

MEGA CD	
GRAFICA + ottime animazioni + sprite ben definiti	92
SONORO + chiaramente buono + buoni anche gli effetti	93
GIOCABILITÀ + veloce + immediato	96
LONGEVITÀ + un sacco di partite + ben equilibrato	96
ELECTRONIC ARTS	95

NEW GAME

OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 149.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000
ASTERIX	L. 79.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000
ALIEN VS PREDATOR (JAP)	L. 119.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 159.000
ALADDIN	L. 159.000
AN OTHER WORLD	L. 135.000
ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 69.000
AXELAY	L. 79.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 119.000
ALIEN REBELS	L. 89.000
ALIEN 3	L. 99.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 139.000
BATTLE CLASH	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 149.000
BULLS VS BLAZERS	L. 145.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 99.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 89.000
BIOMETAL	L. 149.000
BAZZOKA	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 139.000
CHAMPIONSHIP POOL (BILIARDO)	L. 123.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000
CASTELVANIA IV (USA)	L. 79.000
GLI SBULLONATI (USA)	L. 149.000
CONGO'S CAPER	L. 89.000
CHOPLIFTER III	L. 119.000
CLAYFIGHTER	L. 139.000
DRAGON	telefonare
DRAKKHEN (USA)	L. 89.000
DICK ENSPAIKE P.V. (USA)	L. 149.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
DRACULA (USA)	L. 134.900
EXHAUST HEAT F1	L. 89.000
EQUINOX	L. 139.000
FLASHBACK	L. 125.000
F1 ROC (USA)	L. 79.000
F ZERO	L. 89.000
FATAL FURY (USA)	L. 149.000
FINAL FIGHT (USA)	L. 79.000
F1 POLE POSITION	L. 144.000
FINAL FIGHT 2	L. 119.000
FIRST SAMURAI	L. 149.000
FIGHTING SPIRIT	L. 149.000
FOREMAN'S	L. 69.000
FATAL FURY II (USA)	L. 149.000
FLINTSTONES	L. 149.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000
GODS	L. 79.000
GSX II (JAP)	L. 79.000
GOOF TROOP	L. 129.000
GP1	L. 144.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 149.000
IINTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 149.000
ISLAND (USA)	L. 79.000
JOE E MAC (USA)	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 139.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 89.000
KRUSTY'S FUN HOUSE (USA)	L. 89.000
KENDO RAGE (USA)	L. 149.000
LOST VIKINGS	L. 125.000
LETHAL ENFORCERS (USA)	L. 179.000
LAST ACTION HERO	L. 119.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LEMMINGS	L. 109.000
METAL MARINES (USA)	L. 179.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MECHWARRIOR	L. 119.000
MAGICAL QUEST	L. 169.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NR. NUTZ	L. 149.000
MUSYA (USA)	L. 79.000
MIAO (JAP)	L. 79.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MONKEY (JAP)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 139.000
MARIO KART	L. 129.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NIGEL MANSELL RACING	L. 139.000
N.B.A. JAM	L. 159.000
NHL 94 HOCKEY	L. 139.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
O6 (JAP)	L. 79.000
PLOK (USA)	L. 119.000
PARODOUS	L. 69.000
PLOK	L. 119.000
POPOLOUS	L. 89.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
ROBOCOP 3	L. 79.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RIVAL TURF (USA)	L. 79.000
RAIDEN (USA)	L. 79.000
R-TYPE (USA)	L. 79.000
ROAD RUNNERS (USA)	L. 79.000
RUGBY	L. 89.000
SECRET OF MANA	L. 179.000
SIM CITY	L. 89.000
SUPER BATTLETANK	L. 105.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER GNOULS (USA)	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
STAR TREK (USA)	L. 169.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STRIKE GUNNER	L. 109.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
SUPE STREETFIGHTER II	L. 179.000
STREETFIGHTER II	L. 79.000
SUPER ALESTE	L. 109.000
SUPER WIDGET	L. 139.000
STARWING	L. 89.000
STRIKER	L. 149.000
SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	L. 169.000
SUPER SOCCER	L. 89.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	telefonare
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
SPACE ACE	L. 149.000
SHADOW RUN	L. 149.000
STUNT RACER FX	telefonare
TINY TOONS	L. 99.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
THE BLUES BROTHERS	L. 119.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
TETRIS COMBAT (JAP)	L. 169.000
TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
TERMINATOR 2	L. 119.000
ULTIMA THE FALSE PROPHET	telefonare
UN SQUADRON	L. 89.000
UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
VEEDIOTS (USA)	L. 89.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
WORLD HEROES	L. 149.000
WIZARD OF O2 (USA)	L. 149.000
WRESTRING	L. 69.000
WINTER OLYMPICS	L. 149.000
WORLD CUP USA '94	L. 149.000
WORLD HEROES 2	telefonare
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOSHI'S SAFARI	L. 129.000
YOUNG MERLIN	L. 139.000
ZOOL (USA)	L. 139.000
ZELDA	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 149.000

SUPER GAME BOY ITALIANO L. 119.000

Nintendo

BARBIE	L. 69.000
BATTLETOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000
BATMAN 1	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 107.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
BATTLETOADS	L. 49.000
CRACKOUT	L. 67.000
CHIP'N DALE	L. 120.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
DUBLE DRAGON III	L. 89.000
ELITE	L. 69.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GHOST BUSTERS 2	L. 49.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 89.000
HOOK	L. 49.000
INDIANA JONES	L. 89.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
JAMES BOND JR.	L. 69.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000
LINK	L. 115.000
MARIO & YOSHI	L. 89.000
MEGA MAN 3	L. 49.000
MIG 29	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NORTH & SOUTH	L. 89.000
NEW YORK	L. 69.000
NIGEL MANSELL	L. 109.000
OUTRUNNERS	telefonare
PUGSLAY SCAVENGER HUNT (FAM ADDAMS)	L. 89.000
PAPER BOY	L. 49.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
ROAD FIGHTER	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
SAMSON	L. 115.000
SUPER MONACO GP II (JAP)	L. 79.000
SUPER OF ROAD	L. 49.000
SUPER SPEK V. BALL (PALLAVOLO)	L. 49.000
SUPER MARIO 3	L. 109.000
STAR WARS	L. 49.000
SUPER MARIO BROS 2	L. 49.000
TINY TOON 2	L. 99.000
THE FLINTSTONES (BLU)	L. 69.000
THE FLINTSTONES (GIALLA)	L. 69.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE SIMPSONS	L. 129.000
TALE SPIN	L. 79.000
TALESPIN	L. 49.000
TOP GUN	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 109.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
WWF STEEL CAGE	L. 49.000
ZELDA	L. 99.000

ABBIAMO GIOCHI PER AMIGA 500/1200 PC E COMPATIBILI

GAME BOY

ALL STAR CIALLENG	L. 49.000
ALIEN 3	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 69.000
BUGS BUNNY	L. 49.000
BIONIC	L. 59.000
BATLEDOAS IN RAGNAROK'S	
BATMAN	L. 49.000
BARBIE	L. 54.000
BLADES OF STEEL	L. 68.900
BURGER TIME	L. 66.900
BEST OF BEST	L. 39.000
CASTEL QUEST	L. 39.000
WORLD	L. 49.000
DARWING DUCK	L. 59.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000
F1 POLE POSITION	L. 73.000
FELIX	L. 79.000
FIDGET	L. 79.000
GARFIELD	L. 49.000
GAUNTLED II	L. 66.900
HOOK	L. 69.000
ISLAND ADVENTURE	L. 54.000
INDY INDIANA JONES	L. 74.900
JOE E MAC	L. 69.000
JIMMI CONNORS TENNIS	L. 74.900
JURASSIC PARCK	L. 79.000
KUNG FU	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO E YOSHI	L. 49.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 86.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MERCENARI FORCE	L. 49.000
MEGA MAN IV	L. 77.900
MISTIC QUEST	L. 75.000
METROID 2	L. 66.900
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
MARIO LAND 3	L. 73.000
MISSILE COMAND	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 69.000
POPEYE	L. 49.000
PANG	L. 66.000
PAPER BOY 2	L. 66.900
POPOLOUS	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
RAGIN FIGHTER	L. 73.900
ROBIN HOOD	L. 39.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SUMO FIGHTER	L. 59.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SPEED BALL 2	L. 67.000
SPIDER MAN 3	L. 69.000
SNOOPY'S	L. 54.000
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000
SPOT	L. 66.900
SPY VS SPY	L. 51.900
STAR TREK	L. 66.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000
SBULLONATI	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
TITUS	L. 49.000
TINY TOON	L. 59.900
TIP OFF	L. 73.000
T2	L. 66.900
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TETRIS 2	L. 78.000
TURTLES III	L. 69.000
TESSERAE	L. 69.000
THE HUNT FOR RED OCTOBER	L. 66.900
TETRIS	L. 66.000
TOP RANKING TENNIS	L. 66.000
TRACK E FIELD	L. 69.000
TOP GUN	L. 39.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WERE BACK	L. 49.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.000
ZELDA	L. 69.000

CONSOLE ACTION SET
NINTENDO 8 BIT + PISTOLA + 2 JOY STICK + 2 GIOCHI
a sole L. 189.000

3DO

JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC.CREE	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L. 149.000
TWISTED	L. 139.000
TOTAL ECLIPSE	L. 149.000

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000
FIRE FORCE	L. 79.000
FLY HARDER	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000
JOHN BARNES (CALCIO)	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000
MICROCOSM	L. 139.000
MEANS ARENAS	L. 79.000
MORPH	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 89.000
SPORTS FOOTBAL	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SEEK & DESTROY	L. 79.000
SLEEP WALKER	L. 79.000
TROLLS	L. 79.000
ZOOL	L. 79.000

NEO GEO

BLUE'S JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 389.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	telefonare
SENGOKU 2	telefonare

Orari d'apertura

dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

NEW GAME

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

TELEFONO
✆ 030/8970849 r.a.

FAX
030/8970854

... ti aspetto

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 109.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 109.000
ANOTHER WORLD	L. 99.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 126.000
AQUATIC GAMES	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALIEN STORM (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
688 ATTACK SUB	L. 79.000
AMERICAN GLADIATOR	L. 79.000
BUSBY	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 129.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
BATMAN (JAP)	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COOL SPOT	L. 105.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILL.. (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 79.000
COMBAT CARS	L. 89.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DUTRUN 2019	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 79.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DICK TRACY	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DARK CASTLE - GENESIS	L. 79.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
ECCO THE DALPHIN	L. 126.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 144.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS - GENESIS	L. 79.000
F1	L. 125.000
FATAL FURY	L. 129.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 119.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 109.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 109.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 89.000
HIGH SEAS HAVOC - GENESIS	L. 129.000
HAUNTING	L. 119.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 129.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND 3	L. 125.000
JAME - GENESIS	L. 79.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. 79.000
KID CHAMELEON	L. 79.000
KID CHAMELEON - GENESIS	L. 79.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
KOMBAT (JAP)	L. 79.000
LOTUS II	L. 105.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LETHAL ENFORCER	L. 179.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MIG 29	L. 129.000
MAZING WARS	L. 49.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
M.I ABRAMS BATE TANK	L. 79.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MONSTER LEAR	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 135.000
N.B.A. JAM	L. 139.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
OUTRUNNERS	L. 89.000
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
POPOLUS	L. 79.000
PELÉ	L. 89.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
QUACKSHOT (DONAL DUCK)	L. 109.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGH ADVENTURE	L. 78.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 136.000
RAMBO III	L. 79.000
R.B.I. BASEBALL '93	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SONIC 3	L. 139.000
STREETS OF RAGE 2	L. 75.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SHINOBI III	L. 119.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 95.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 49.000
SUPER XYDLDE	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SUPER MONACO GP II	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SUPER-MAN	L. 129.000
STRIDER	L. 79.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SWORD OF VERMILION	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER TUNDER BLADE (JAP)	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 119.000
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 139.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 96.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 109.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
THE NEW ZELAND STORY (JAP)	L. 79.000
THE SUPER SHINOBI	L. 79.000
TUNDER FORCE - GENESIS	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
TEASURE LAND (JAP)	L. 79.000
THE TERMINATOR - GENESIS III	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
VALIS - GENESIS	L. 79.000
WERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?	L. 79.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WORLD CUP USA '94	L. 139.000
VJ BOY	L. 79.000
WIZ N LIZ	L. 119.000
WONDER BOY	L. 79.000
WRESTLE WAR	L. 79.000
VJ BOY (JAP)	L. 79.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 109.000
X-MEN	L. 109.000
THE REVENGE OF SHINOB	
STREET OF RAGE	L. 69.000
GOLDEN AXE	

GAME GEAR

ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 66.900
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
FOOTBALL	L. 49.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HALLEY WARS	L. 49.000
INDY	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 79.00
JUNGLE BOYU	L. 76.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
MICROMACHINE	L. 89.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
OLIMPIC GOLD	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROAD RASH	L. 89.900
SUPER MONACO GP II	L. 66.900
SUPER MAN	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SHINOBI II THE SILENT FURY	L. 49.000
SLIDER	L. 66.900
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SONIC CHAOS	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WINTER OLIMPICS	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 89.000

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER	L. 59.900
AYRTON SENNA'S II	L. 49.000
ASTERIX	L. 59.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BONANZA BROS	L. 59.900
BACK FUTURE II	L. 59.900
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 69.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CASINO' GAMES	L. 59.900
DONALD DUCK	L. 59.000
F. 16 FIGHTER	L. 59.900
FORGOTTEN WORLDS	L. 59.900
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
GHOULS E GHOST	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INDY INDIANA JONES	L. 59.900
JAMES BOND 007	L. 49.000
LEMMINGS	L. 59.900
LAND OF ILLUSION	L. 59.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MIRACLE WARRIORS	L. 59.900
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NEW ZELAND STORY	L. 59.000
PAC MANIA	L. 69.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP 3	L. 59.000
RITORNO AL FUTURO 3	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SPEEDBALL	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SENSIBLE SOCCER	L. 89.000
SONIC 2	L. 96.000
STREETS OF RAGE	L. 89.000
STAR WARS	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 69.000
THE NINJA	L. 59.900
TRANSBOT	L. 49.000
WIMBLEDON II	L. 59.000
WORLD SOCCER	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
XENON 2	L. 69.000
ZILLION II	L. 59.900

MEGA CD

ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 109.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
GROUND ZERO	L. 129.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SILPHEED	L. 119.000
SONIC	L. 114.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
THUNDERHAWK	L. 114.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)

SHIEN THE

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

IMPORT

Anche se forse non lo avete mai sentito nominare (vergogna!), non potete non conoscere le creazioni del mitico Go Nagai. Questo signore è il papà di personaggi come Goldrake e Mazinga Z e, ultimamente, ha deciso di passare anche ai videogame...

Fu nella seconda metà degli anni settanta che Go Nagai cominciò ad avere successo; le sue serie manga (Devilman, Goldrake, ecc.) divennero talmente famose da essere trasposte in cartoon che spopolarono in Giappone, fino ad arrivare anche qui in Italia con unanime plauso del pubblico infantile. Soprattutto, c'è da attribuirgli il merito d'essere stato l'ispiratore delle prime serie a cartoni animati che utilizzavano dei robot come protagonisti principali, e noi tutti sappiamo che, dopo i primi esperimenti di Go Nagai, questo filone ebbe un boom inesauribilmente fortunato (Jeeg Robot, Daitarn 3, Gundam, Vanguard, Daltanious, Godsigma, ecc.) che, ancor oggi, non si è esaurito del tutto.
E chi non ha mai visto almeno una puntata del mitico Goldrake, dove il misterioso Actarus, adottato dal brillante dottor Procton, combatteva al fianco del fido Alcor e dell'intrepida Venusia, contro le forze del male aliene, capitanate dal malvagio re Vega e dal suo primo ministro Gandalf?
La mia generazione (quella che oggi ha intorno ai ventidue, ventitré anni) è praticamente cresciuta con questi personaggi, valorosi eroi senza paura che affollavano i vecchi pomeriggi alla TV.
Onore al cartoonist Go Nagai, allora, e anche onore al nuovo Go Nagai, designer di questo Shien the Blade Chaser, un gioco d'azione molto

BLADE CHASER

curato (e, più avanti, vi spiegherò il perché).
La storia è quella di un giovane ninja che combatte solitario (al solito) le forze del male: ferocissimi guerrieri, mostri squamosi (proprio nello stile di quello della Laguna Nera), soldati nazisti (come al solito, ai Giapponesi piace fare un po' di minestroni) e mostruosi robot.
Il nostro coraggioso eroe non teme niente e nessuno ed è convinto di riuscire a trionfare sull'oscurità, cancellando le tenebre della malvagità dal mondo, per creare una Terra migliore (... un mondo diverso, dove crescere i nostri pensieri...).
Il tutto in sei lunghi stage a scorrimento orizzontale in visuale soggettiva. Shien the Blade Chaser è un po' un gioco alla Lethal Enforcers, e fa parte di un genere poco sfruttato per la console sedicibittiana di casa Nintendo (principalmente per la poca adattabilità del controllo a mezzo joypad ai giochi di questo genere). In pratica, si tratta di uno shoot 'em up: nello schermo vedrete spuntare i nemici, e voi dovrete puntarli con un ipotetico mirino e farli fuori a colpi di Sai o Shuriken.
Ora, muovere il mirino non è sempre cosa facile (se avete giocato a Lethal Enforcers avrete già avuto modo di rendervene personalmente conto) proprio a causa del joypad (un mouse sarebbe l'ideale); fortunatamente i programmatori hanno ben pensato (come del resto si fa già nei giochi American Laser Games per 3DO) di mettere più velocità possibili al vostro mirino, velocità che varierete a seconda delle situazioni mediante semplice pressione di appositi tasti del joypad. Così, anche se il controllo non è ancora perfetto, il gioco risulta comunque giocabile con un po' d'abitudine. E, a parer mio, vale davvero la pena di stringere un po' i denti per il sopraccitato difetto, in quanto tutto il resto è davvero ben pensato.
Innanzitutto l'atmosfera: prima di iniziare a giocare verrete introdotti al campo di battaglia con una serie (opzionale) di schermi d'allenamento, nei quali il vostro anziano maestro vi allenerà a colpire dei manichini con le vostre armi ninja. Questa fase di gioco è esaltante e gasa parecchio, senza contare che esercitarvi prima con dei manichini aumenta l'immedesimazione del giocatore e accresce la sensazione di realismo negli stage veri e propri del gioco.
La grafica è tipicamente quella pulita, da cartone animato (soprattutto le varie faccine dei personaggi) a cui Go Nagai ci ha sempre (ben) abituato; anche tecnicamente si presenta bene, con uno scrolling non incerto e con un discreto uso del parallasse, oltre ad alcune chicche davvero ben realizzate (come la nebbia nello schermo della foresta).
I commenti musicali, poi, sono un piccolo capolavoro di maestria: sembrano costituire più una colonna sonora che semplici accompagnamenti e risultano ben orchestrati (fantastico il brano d'introduzione).
La longevità è più che assicurata dalla lunghezza degli stage e dalla possibilità (mediante password) di ricominciare dall'ultimo schermo visitato.
Ritengo Shien the Blade Chaser un gioco da prendere in considerazione, sia per la sua realizzazione (di tutto rispetto sotto ogni punto di vista) che per l'originalità del suo concept (di giochi di questo tipo, a parte il già citato Lethal Enforcers, non se ne contano molti altri).
Se avete voglia di una frenetica (e non troppo facile) avventura in mezzo a incredibili pericoli e inenarrabili peripezie questo è il gioco che, questo mese, fa per voi.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

ALEX

Anch'io ho trovato Shien molto piacevole, sia come atmosfera che come giocabilità. Lo preferisco a Lethal Enforcers per l'ambientazione in un Giappone medievaleggiante, con ninja e mostri annessi. Per quanto riguarda la giocabilità c'è effettivamente da abituarsi al metodo di controllo, ma dopo si viaggia abbastanza lisci. Il gioco non è troppo facile, per cui ci giocherete abbastanza prima di finirlo e sia sonoro che grafica ottengono un giudizio positivo...

SUPER FAMICOM

GRAFICA 92 +colorata e fluida	92
SONORO 94 +una vera e proprio colonna sonora	94
GIOCABILITÀ 90 +immediato e coinvolgente -qualche problemino di controllo	90
LONGEVITÀ 89 +abbastanza impegnativo	89
BANPRESTO	90

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
MEGADRIVE EUROPEO PAL
FAX 051-344.906 o 345.100
L.119.000
L. 45.000
L.105.000
L. 85.000
L. 95.000
L.127.000
L. 95.000
L. 99.000
L. 59.000
L. 39.000
L. 89.000
L. 39.000
L. 72.000
L. 69.000
L. 75.000
L. 79.000
L. 69.000
L. 85.000
L. 39.000
L.115.000
L. 99.000
L. 66.000
L. 53.000
L. 39.000
L.119.000
L. 76.000
L. 49.000
L. 39.000
L. 66.000
L. 59.000
OFFERTA
L. 49.000
L. 63.000
L. 49.000
L. 98.000
L. 56.000
L.169.000
L.115.000
L. 69.000
L. 47.000
L.105.000
L. 59.000
L. 39.000
L.109.000
L. 59.000
L. 299.000
SUPER OFFERTA DEL MESE
MEGADRIVE 2 + SONIC 3
SUPER OFFERTA DEL MESE
DIVERSE CONFIGURAZIONI
TELEFONA SUBITO
Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
MEGADRIVE EUROPEO PAL
FAX 051-344.906 o 345.100
L. 32.000 L.105.000 L.93.000 L. 39.000 L. 45.000 L. 84.000 L. 44.000 L. 59.000 L. 66.000
L. 45.000 L.115.000 L. 85.000 L. 66.000 L. 47.000 L. 59.000 L. 55.000 L. 77.000 L. 52.000
L. 64.000 L. 99.000 L.129.000 L. 59.000 L. 89.000 L.109.000 L. 92.000 L. 69.000 L. 52.000
L. 89.000 L. 99.000 L. 55.000 OFFERTA L. 49.000 L. 39.000 L. 53.000 L. 89.000 L. 99.000
L.119.000 L. 95.000 L. 69.000 L. 39.000 L. 42.000 L. 49.000 L. 56.000 L.115.000 L. 79.000
L. 99.000 L.119.000 L. 55.000 L. 59.000 L. 68.000 L. 66.000 L. 63.000 OFFERTA L. 84.000
IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO ESISTENTE IN ITALIA DI VIDEOGAMES ED ACCESSORI SOLO ORIGINALI E GARANTITI, SEMPRE DISPONIBILI IN PRONTA CONSEGNA. DIFFIDA SENZA INDUGI DELLE IMITAZIONI.
Tutti i nomi e i marc iportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza prea Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge

SHOCKWAVE™

IMPORT

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Dopo il simpatico (e ineccepibilmente realizzato) Twisted, l'Electronic Arts ritorna alla grande sul "suo" cavallo da battaglia, il mostro nero della Panasonic. E, per tutti quelli che dicevano che, per 3DO, non c'era ancora del software valido, ecco Shockwave!

Direi che ultimamente, per il 32 bit targato Panasonic, sono usciti (nel momento in cui scrivo siamo nella prima metà di luglio) almeno tre bei titoli: un RPG giapponese alla Dungeon Master interamente renderizzato (chiamato Virtual Quest), e due shoot 'em up. Il primo è Burning Soldier della stessa Panasonic, o meglio della sua controparte giapponese (la Matsushita); trattasi di un forsennato sparattutto in soggettiva con grafica e sonoro da paura, e con uno schema di gioco un po' limitato (ma, ripeto, è finora indiscutibilmente il massimo in senso audiovisivo). Il secondo è proprio il nostro Shockwave, ultima fatica della EA, costata non pochi mesi di lavoro, tra riprese digitalizzate e programmazione degli sfondi e delle routine di movimento (ricordate in quale numero di CM ne avevamo parlato?).

Dopo The Horde, Shockwave è il secondo gioco a combinare intermezzi digitalizzati a 25 frame al secondo (più di venti minuti di video con attori veri) con i vari stage del gioco. Questo espediente risulta aumentare notevolmente il realismo e la conseguente immedesimazione del giocatore (in Shockwave, grazie alla visuale di gioco perennemente in soggettiva, ancor di più che in The Horde), il quale diverrà il protagonista di un vero e proprio film. Non esagero dicendo come, certamente, fosse un prodotto come Shockwave che quelli della vecchia Cinemaware avevano in mente, quando cominciarono a programmare sull'allora nuovissimo e molto promettente Amiga.

Il sottotitolo del gioco è l'esplicativo "2019: l'invasione della Terra". E così si riavvalora la teoria dei corsi e ricorsi storici: se, nel lontano 1978, il mitico Space Invaders aveva inaugurato il tema degli sparattutto, entrando nella storia dei coin op, oggi, ben sedici anni dopo, il tema degli invasori spaziali ritorna di moda e fa alla grande il suo ingresso (in fondo, Total Eclipse era su scala più cosmica) sul promettente 3DO.

Come si apprende da una spettacolare e atmosfericamente cinematografica presentazione, un'enorme flotta di sconosciuti alieni invade la terra, e in poco tempo semina il terrore in vari punti del globo. L'unica, reale speranza di contrattacco viene dalla stazione spaziale americana orbitante attorno al pianeta, equipaggiata con i futuristici F 177 modello Stealth. Voi, prevedibilmente, siete un pilota della squadriglia e, a costo di ferite, contusioni e incidenti vari (a cui il medico dell'Aeronave porrà miracolosamente rimedio un numero limitato di volte -le vostre vite, insomma-) dovrete riuscire a ripulire dalla presenza aliena un certo tot di punti strategici terrestri. Si va dall'Egitto (con una fedelissima ricostruzione della Valle dei Re) al Perù, da Las Vegas a Londra, in ben dieci lunghi stage di azione serratissima e mozzafiato.

Shockwave è, in definitiva, uno shoot 'em up in soggettiva con superficiali velleità simulatoriali: voi guidate un aereo con i co-

MA

Un gioco bello per 3DO! Ma che cosa succede? Dopo la tremenda delusione di Total Eclipse, le speranze di vedere qualcosa di veramente interessante sulla console più costosa e sfortunata del momento erano pari a zero, e invece... Shockwave è uno strano ibrido tra un simulatore di volo, uno shoot 'em up e La Guerra dei Mondi di H. G. Wells (gli alieni "a terra" assomigliano una cifra ai tripodi), parecchio divertente, intuitivo e curato dal lato tecnico. La grafica non è eccelsa (molto buona, ma non spettacolare) ma il sonoro è davvero potente: secco e pulito, un vero spasso da ascoltare in cuffia. Insomma, non scrivo molto perché non ho voglia, comunque il senso è quello: bello, bello, bello.

mandi semplificati al massimo (laser, missili e postbruciatori). Il cruscotto presenta la solita strumentazione funzionale (indicatore d'altezza e di carburante, numero di missili rimasti, radar, indicatore posizionale ecc.), e in volo riceverete messaggi da parte dei vostri compagni di squadra o da parte del vostro diretto superiore (un'insopportabile quanto attraente biondona), oltre a poter fare rifornimento in volo o altre chicche (tipo la virata a 360 gradi, che nel manuale non è citata e si fa premendo left più destra sul joypad).
A questo punto, le domande tipo dei lettori sono due: dato che siamo di fronte a uno shoot 'em up con parvenza di simulatore, com'è la grafica (leggasi: è tipicamente quella scarna vettoriale?)? E come scrolla il tutto?
Eccovi le tanto agognate risposte. Innanzitutto, i paesaggi sono stati disegnati utilizzando riprese aeree delle zone in questione e riferimenti geografici reali; il tutto, poi, si presenta in texture mapping (poligoni ricoperti col bitmap) e basta vedere il secondo stage, ambientato principalmente tra le montagne innevate del Perù, per rendersi conto di un'innegabile spettacolarità della resa ambientale. La grafica scrolla, inoltre, molto fluidamente, anche quando i nemici sullo schermo sono abbastanza tantini (con i conseguenti problemi di sopravvivenza che, lapalissianamente, ne derivano). A proposito di sopravvivenza, c'è da dire che il gioco non è facilissimo (anzi...) e questo, unitamente al cospicuo numero di stage (e al fatto che si può salvare la posizione all'ultimo stage visitato, evitando il pericolo di noia da rifacimento stage) determina un'elevata longevità. Sulla giocabilità non mi esprimo, dato

che dovreste già esservi fatti un'idea e, per quanto riguarda le musiche, dico solo che sono a livello di colonna sonora. Vi basta?
Andiamo ora al maggior pregio del tutto e al maggior difetto (secondo me, naturalmente): a parer mio, il maggior pregio di Shockwave è la sua atmosfera e il coinvolgimento che ne deriva: quando vedrete l'anziano generale della base riunire la sua squadriglia di piloti attorno a un mappamondo per confessare la sua preoccupazione, e il successivo giuramento degli eroi (in stile "uno per tutti e tutti per uno", rivisitato modernamente a mo' di "dammi un cinque") non potrete non gasarvi all'ennesima potenza. Il maggior difetto di Shockwave è, invece, la sua ripetitività (a parte gli sfondi e qualche tipo di nemico in più, non cambia nulla da uno stage all'altro), ma questo difetto lo si potrebbe imputare a quasi tutti i giochi spaziali per la stessa definizione del genere di shoot 'em up.
Dunque, se avete un 3DO e, non possedendo Shockwave, siete ancora qui a leggere questa recensione, vuol dire che non avete capito proprio nulla della vita. E, con questo, passo e chiudo.

Piermarco Rosa

3DO	
GRAFICA + spaziale	93
SONORO + da colonna sonora	94
GIOCABILITÀ + difficile	92
LONGEVITÀ + ok - forse un po' ripetitivo	90
ELECTRONIC ARTS	92

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE (i richiestissimi)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Dragon	£.	**129.000**
Fatal fury 2	£.	**119.000**
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombat 2	£.	**139.000**
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Sonic 3	£.	89.000
Street of rage 3	£.	89.000
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter	£.	149.000
Subterrania	£.	129.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert Fighter	£.	129.000
Dragon	£.	**139.000**
Equinox	£.	109.000
Fatal fury special	£.	**179.000**
Golf trop	£.	79.000
Incredibile hulk	£.	149.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Mortal kombact	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	**149.000**
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star king	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super street fighter	£.	**149.000**
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE SPORT

MEGADRIVE

Brett hull hockey	£.	**109.000**
Fifa int. soccer	£.	109.000
John Madden 94	£.	99.000
Kick off 3	£.	**109.000**
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Nhlpa hockey 94	£.	119.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Pga tour golf 2	£.	99.000
Ryan giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer spec. ed.	£.	**129.000**
Virtua racing	£.	119.000
Winter challenge	£.	69.000

SUPER NES / FAMICOM

Brett hull hockey	£.	**139.000**
F1 pole position	£.	139.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Goal 2	£.	**telefona**
Jammit	£.	**129.000**
Jimmi Connors	£.	99.000
John Madden 94	£.	119.000
Kick off 3	£.	**129.000**
Nba jam	£.	129.000
Nhl hockey 94	£.	119.000
Nigel Mansell	£.	139.000
Sensible soccer spec. ed.	£.	**129.000**
Virtua soccer	£.	139.000
World cup striker	£.	149.000
World cup USA 94	£.	139.000

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:

Jaguar

Game Gear

Game Boy

Mega CD

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

SPECIALE PICCHIADURO

MEGADRIVE *(i richiestissimi)*

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	£.	**109.000**
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trop	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

MEGADRIVE

Art of fighting	£.	99.000
Dragon	£.	**129.000**
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	£.	**119.000**
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombact 2	£.	**139.000**
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

SUPER NES / FAMICOM

Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	£.	**139.000**
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	£.	**179.000**
Fighter's history	£.	**159.000**
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	**149.000**
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Turtles tornament	£.	139.000
World heroes 2	£.	**139.000**

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:
Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD

TOTAL CARNAGE

IMPORT

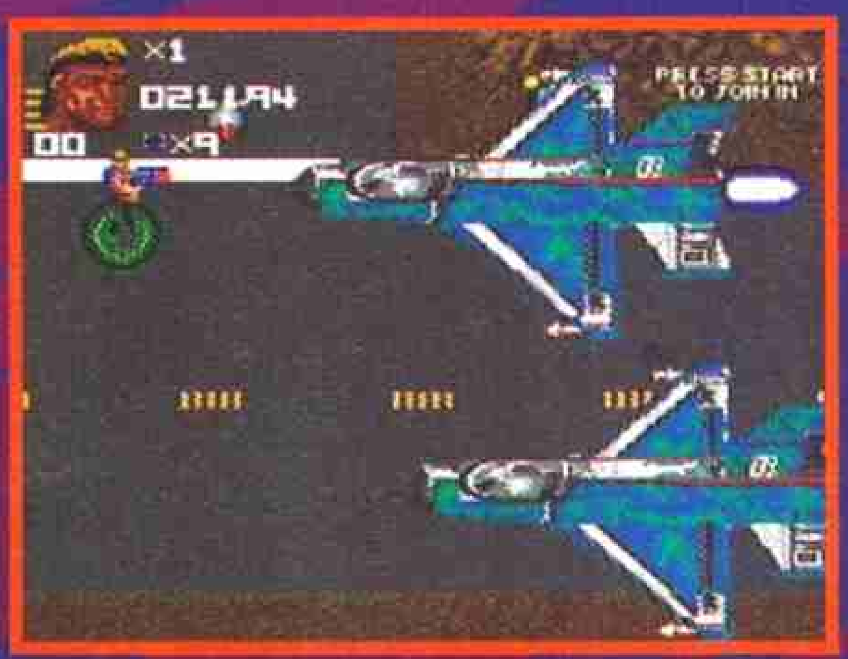
55

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se proprio volete entrare nel mondo dei videogiochi, ma non avete idee decenti, provate a imitare quelli della Malibù: bastano un sacco di sprite cattivi e stupidi, qualche chilo di armi e un bel titolo altisonante, che so, "Carneficina Totale"...

Vi ricordate la terribile battaglia di Smash TV? Frotte di soldati, mega ordigni bellici portatili, macchinari di ogni genere e specie: una vera e propria guerra mondiale tra la nazione del Kookistan e un solo uomo. Beh, anche se quel lontano e tragico episodio si è concluso felicemente (dipende dai punti di vista, naturalmente) sembra che non sia tutto finito: il Generale Akhboob, la cui follia è dovuta apparentemente al proprio licenziamento dal Kookistan Burger Barn & Bait Shop, ha infatti preso il potere di quello che resta della piccola ma arrabbiata nazione del Medio Oriente (di un altro universo probabilmente), deciso più che mai a conquistare il mondo o, quantomeno, a fare più danno possibile. Le armate del paese sono tornate - in tempi tanto brevi da fare impallidire l'impresa degli americani dopo la batosta di Pearl Harbour - a pieno regime, ancora più numerose e potenti di prima, e il malvagio dittatore sta stendendo la propria diabolica trama. E, quello che è peggio, centinaia di uomini - e anche qualche giornalista - sono caduti nelle mani dei kookistani, e vengono tenuti prigionieri, ostaggi di guerra da utilizzare come intimidazione.

Voi (nel senso di una o due persone, dato che il gioco si presta



anche ai doppi) avete, ovviamente il compito di porre fine a questa tirannia, da soli in mezzo alle armate nemiche. L'obiettivo primario è quello di distruggere, radere al suolo, annichilire, distruggere di nuovo e poi spargere le ceneri rimaste al vento. Se poi dovesse capitare, i cervelloni del Pentagono sarebbero più che felici di potere riavere anche qualche ostaggio (magari non trasportato all'interno di un portacenere o in un pacchetto di sigarette), ma questo è naturalmente un elemento di secondaria importanza. L'importante è che del dittatore non rimanga traccia visibile senza l'ausilio di un microscopio, preferibilmente molto potente.

Total Carnage si snoda su quattro livelli principali, ciascuno dei quali è costituito da una carrellata innumerevole di sottosezioni: i livelli, contraddistinti dai nomi in codice "Alpha Mission", "Baker Mission" (la Missione del Panettiere), "CandlestickMaker Mission" (la Missione del Fabbricante di Candele) e "Delta Mission", prevedono la lotta a terra, con eventuale recupero ostaggi, un rapido passaggio attraverso le linee di difesa aeree nemiche, una capatina nella centrale nucleare dove si annida Akhboob (un dittatore senza centrale nucleare è come una rondine senza ali, per la gioia di JH) e infine una visita guidata sulla strada verso casa.

Il numero di nemici è tale per cui ci risparmiamo l'ingrato compito di elencarveli, ma vi basti sapere che le forze del Kookistan comprendono soldati di tutti i tipi e le taglie, mezzi corazzati e mostroni finali. Leggermente più abbordabile è invece il numero delle armi e dei gadget: 11 del primo tipo - nelle cui fila si contano lanciafiamme, bombe, lanciarazzi e fucili al plasma - e 4 del secondo. Naturalmente le armi hanno i colpi contati e, poiché il protagonista (o i protagonisti) è un uomo duro, una volta che le munizioni finiscono viene gettato via l'intero ordigno. Rispetto ai soliti giochi di questo genere, Total Carnage presenta un'interfaccia decisamente interessante, che dimostra un intelligente utilizzo dei sei tasti presenti nei joypad Nintendo: per sparare nelle diverse direzioni non è necessario voltarsi, basta premere il tasto corrispondente alla direzione desiderata; in fondo, per un energumenico eroe come il nostro, cosa volete che sia sparare dietro alla schiena con un lanciamissili?!?

Uno dei soliti shoot 'em up, dunque? No, assolutamente... molto peggio. La Malibù infatti, dopo avere inserito tutti gli elementi negativi tipici di questo genere di giochi, si è dimenticata che solitamente vengono accompagnati anche da grafica spettacolare, interessanti effetti sonori e una discreta qualità tecnica. Total Carnage è confuso, scattoso, assurdo (ma questo, probabilmente, è voluto), privo di qualsiasi strategia e decisamente monotono. Il tutto, ovviamente, condito da un sonoro che alterna l'inesistenza agli effetti più scarsi.

Certo, la gente non si aspetta un gioco particolarmente intelligente da un titolo come "Carneficina Totale", ma questa non è una buona ragione per mettere in commercio un prodotto così scadente.

Andrea Fattori

MA

Total Carnage andrebbe descritto così: più che "non è troppo bello", è un "non è poi così brutto". Nel senso che a prima vista 'sto Total Carnage fa davvero impressione: grafica degna di un bambino di due anni, schema di gioco blandissimo, sonoro pietoso... Giocherellare un po' comunque serve, visto che alla fine è un giochino mediamente divertente davvero orripilante da vedere. Voglio dire, non vi ritroverete mai a pescare la cartuccia in mezzo al casino della vostra camera e a esclamare festanti "dai, facciamoci una partita!", piuttosto diciamo che se non vi rimane altro che fare i compiti delle vacanze allora avrete di che fare. Guardare fuori dalla finestra, per esempio, o contare i fiorellini sulla tappezzeria...

SUPER NINTENDO

GRAFICA - pessimo scrolling - sembra il Nintendo 8-bit	**58**
SONORO - spesso manca - ... ed è meglio così!	**54**
GIOCABILITÀ + all'inizio può anche essere carino + buona interfaccia	**61**
LONGEVITÀ - troppo ripetitivo - stufa in fretta	**54**
MALIBU' INTERACTIVE	**55**

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE JAP E USA

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 97.000	L. 87.000	L.97.000	L. 47.000	L.107.000	L. 87.000	L.107.000	L. 27.000	L. 67.000
L. 57.000	L.107.000	L. 77.000	L. 87.000	L. 87.000	L. 77.000	L. 67.000	L.137.000	L. 37.000
L.107.000	L.117.000	L.77.000	L. 79.000	L.107.000	L. 57.000	L. 87.000	L.107.000	L. 57.000
L.127.000	L. 37.000	L. 89.000	L. 97.000	L. 59.000	L.117.000	L. 97.000	L. 57.000	L. 67.000
L.137.000	L. 47.000	L. 57.000	L. 57.000	L.127.000	L.107.000	L. 67.000	L. 67.000	L.137.000
L.117.000	L. 67.000	L.107.000	L. 87.000	L. 67.000	L.107.000	L. 37.000	L. 47.000	L. 47.000
L.117.000	L.117.000	L.115.000	L. 97.000	L.117.000	L. 47.000	L. 99.000	L.157.000	L. 37.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

PIRATERIA? NO GRAZIE!

FAX 051-344.906 o 345.100

AIUTACI A DISTRUGGERE LA PIRATERIA

LA PIRATERIA E' UNA PIAGA CHE STA INESORABILMENTE DISTRUGGENDO IL MONDO DEL VIDEOGIOCO. OGNI ANNO LE AZIENDE IDEATRICI E COSTRUTTRICI DI VIDEOGAMES INVESTONO MILIARDI NELLO STUDIO E NELLA PRODUZIONE DI SEMPRE NUOVI ED ENTUSIASMANTI GIOCHI ELETTRONICI. OGNI CARTUCCIA NON ORIGINALE RAPPRESENTA OVVIAMENTE UN MANCATO GUADAGNO DA PARTE DEL PRODUTTORE ED IDEATORE, GUADAGNO CHE IN GRAN PERCENTUALE VIENE PRONTAMENTE REINVESTITO NELLA PROGETTAZIONE DI NUOVI VIDEOGIOCHI SEMPRE PIU' REALISTICI ED EVOLUTI. LE CONCLUSIONI SONO ABBASTANZA OVVIE:
LA PIRATERIA PORTA AD UN LENTO MA INEVITABILE RALLENTAMENTO DELLA PRODUZIONE DI NUOVI GIOCHI SENZA POI CONSIDERARE COSA OFFRE UNA COPIA: ASSENZA DEL MANUALE NELLA STRAGRANDE MAGGIORANZA DEI CASI, ASSENZA DI GARANZIA, POSSIBILITA' FREQUENTE DI MALFUNZIONAMENTO O INCOMPATIBILITA' CON LA CONSOLE.

ALLA FINE SEI PROPRIO SICURO DI AVERE RISPARMIATO ?

AIUTACI A DISTRUGGERE LA PIRATERIA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

PREVIEW

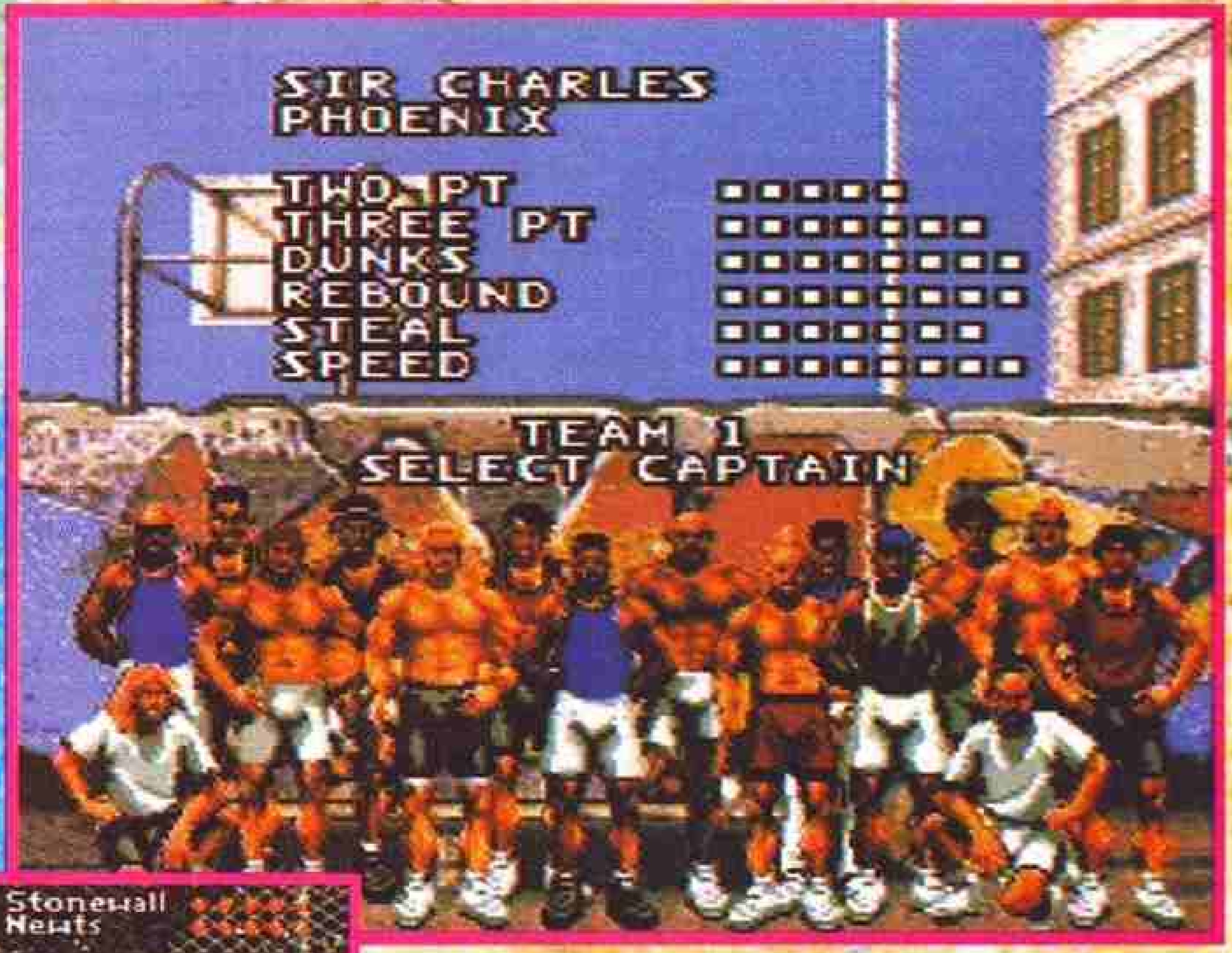
SNES / MD

SONY
ALLA RISCOSSA

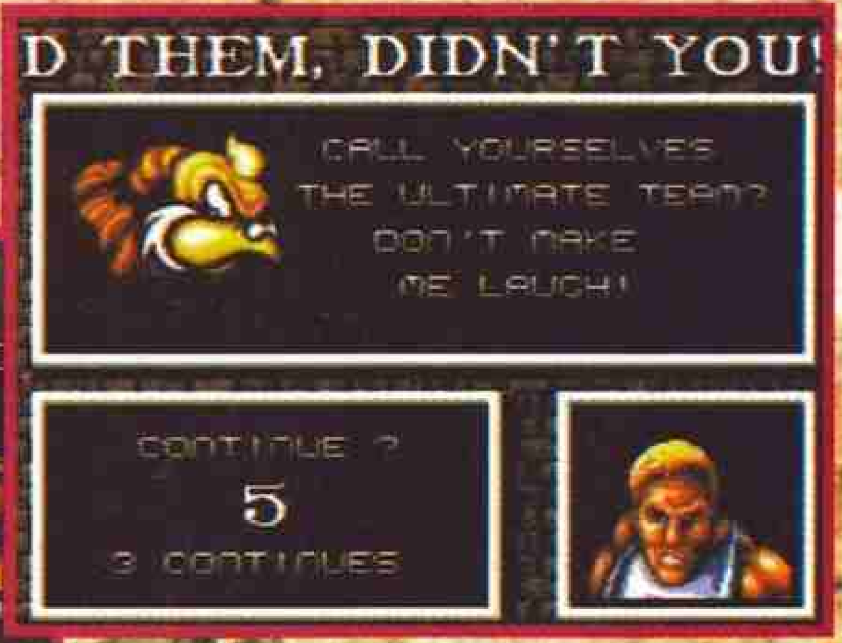
Devo ammettere che è un po' inconsueta come preview, ma lo sono anche le circostanze in cui è nata...

Immaginate disguidi di epiche proporzioni, giorni passati nei bassifondi di Milano cercando di recuperare informazioni su un pacco in arrivo via corriere dall'Inghilterra ma di cui nessuno sembrava sapere nulla, e tutto con una costante e impellente minaccia: quella delle vacanze. Si perché, per tutti quelli fra di voi che non lo dovessero ancora sapere, la rivista di settembre viene preparata durante il mese di luglio e ogni minimo problema si ripercuote sulla data di partenza per il meritato periodo di riposo... E poi, come dal nulla (la mia memoria non è molto buona, sarà l'età), cala dal britannico lido Alan Welsman - PR della Sony - con una marea di materiale. Così, invece di essere a quota 8000 metri nella mia cara Bolzano, sono qui in redazione a scrivere (al solito), coadiuvato da VF e JH, l'ultimo articolo di ConsoleMania.

Ma smettiamola con le recriminazioni, e vediamo di darci da fare... Direi di cominciare con i giochi che troverete probabilmente recensiti sul prossimo numero, perché in uscita, appunto, nel periodo settembre/ottobre. MORPH è un platform con diversi elementi puzzle e un protagonista abbastanza inconsueto: un ragazzino che è stato trasformato in una specie di palla di gomma, capace di cambiare il materiale di cui è composta in acqua, ferro o vapore. Già uscito per Amiga



verso gli inizi dell'anno scorso, è pubblicato per SNES dalla Millennium e distribuito, com'è facilmente intuibile, dalla Sony. Sempre dalla Millennium arriva anche BEASTBALL, l'ennesimo gioco in cui il football americano è degenerato in uno sport violento, combattuto da squa-



THE JURASSIC FRANKENSTONES FAMILY

Un uomo sulla trentina si aggirava furtivo per il laboratorio. Il rumore della maniglia della porta d'ingresso che ruota lo fa girare di scatto. Mentre sgattaiola sotto una scrivania, entrano due velociraptor. Occhi grandi, pelle dal colore malato, lunghi denti e un'espressione intelligente sul "muso". Iniziano una sistematica ricerca all'interno del laboratorio: passano in rassegna le librerie, gli scaffali, gli armadi e le scrivanie. Quello che è l'equivalente umano di un urlo si leva da uno dei due rigurgiti del passato quando apre l'ennesimo armadio. Annaspando all'indietro, la creatura lascia spazio a un essere

ancora più terrificante. Un bullone conficcato in ogni tempia, un paio di occhi gialli lucenti, braccia lunghe e protese in avanti, diverse cicatrici sul viso, sul cranio e, forse il particolare più terrificante, indossa un vestito giallo maculato di nero brandendo una clava. Yabbadabbadoo è l'unica parola che sembra mugugnare in continuazione...

La cara Mary Shelley starà rigirandosi nella propria tomba come una trottola messa in orbita dopo l'orribile utilizzo che è stato fatto della sua creatura, nelle prime righe di questo articolo. La verità, nuda e cruda, è che dopo un periodo di apparente latitanza dei tie-in, questi si ripropongono in massa in occasione delle feste natalizie. I nuovi film dai quali verranno tratti i videogiochi sono: The Flintstones e Frankenstein.

Nessuno dei titoli appena citati è già disponibile, tutti quanti, infatti, sono grandi produzioni che vedranno la luce delle sale di proiezione negli ultimi mesi dell'anno. Ai titoli dedicati ai due film, vanno aggiunti altri due tie-in relativi a vecchi successi cinematografici: ovvero Jurassic Park II e Addams Family Values.

Tutti i videogiochi saranno disponibili tra novembre e dicembre, pronti a sfruttare l'effetto natalizio, e copriranno diversi generi. Il gioco dei Flintstones è previsto per Super Nintendo, Megadrive e Gameboy. Sarà un platform-game condito da semplici enigmi da risolvere manovrando leve, attivando interruttori, lanciandosi da liane e altre amenità del genere che ben conosciamo. I programmatori hanno cercato di ricalcare la linea d'immagine proposta dal film, così non vedremo il caro Fred nel solito stile cartoonistico, ma in stile "cinematografico".

Il gioco di Frankenstein, invece, ci mette nei panni della creatura dell'omonimo dottore impegnata a risolvere gli stessi problemi e situazioni proposte dalla trama del film. Questo, ovviamente, non ci dice molto, ma è quanto ci è dato di sapere, almeno per ora. Le macchine che ospiteranno le gesta di questo eroe "fatto in casa" saranno, come al solito, il Super Nintendo, il Megadrive e, fatto insolito, il MegaCD. Tenetevi pronti a un'altra produzione simil-cinematografica.

Jurassic Park II arriverà per Super Nintendo e Gameboy. Molto più appetibile dei suoi concorrenti per l'apparente immediatezza dell'azione di gioco, Jurassic Park II è, in fin dei conti, uno shoot 'em up con visione laterale. Composto da quattordici livelli, comprende un'opzione di gioco per due persone in contemporanea e quattordici razze di dinosauri differenti. Dalle parole dei programmatori, ogni razza dovrebbe possedere delle caratteristiche proprie e una capacità decisionale notevole. Ops, dimenticavo di dire che, nelle missioni che dovrete svolgere di livello in livello, avrete un avversario gestito dal computer con le vostre stesse fattezze e identicità di scopi. Buona fortuna.

Il gioco dedicato agli Addams ha ben poco a che spartire con i film a loro dedicati (che sono due, ricordate?). Voi controllate Fester che è alle prese con un'intricata serie di livelli, a metà strada tra lo shoot 'em up e il puzzle, che lo divide dal baby Addams rapito. Cambia la visione dell'azione di gioco rispetto ai primi due titoli, che diventa isonometrica, cambiano completamente lo spirito e le finalità. Speriamo che non cambi il livello qualitativo dei giochi proposti. Dimenticavo di dire

che in Addams Family Values avrete la possibilità di interagire con incantesimi e altri personaggi "non giocanti" e chiudo questo spazio ricordandovi che andare al cinema è importante.

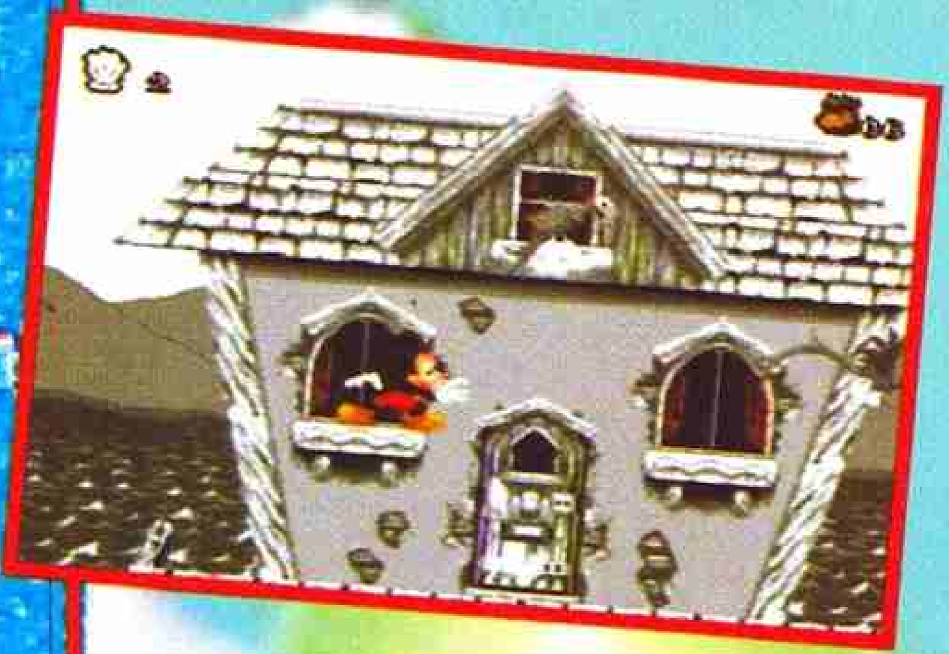
JH

SONY ALLA RISCOSSA

dre di energumeni vichingheggianti abili a picchiarsi in tutti i modi (a tal pro sono sparpagliate per il campo alcune spade e qualche ascia da lancio).
Passiamo direttamente al materiale della Tradewest (eh sì, la Sony si è data agli acquisti di giochi), con la conversione per Super Nintendo di un matrimonio: BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON, già visto e recensito qualche numero fa per NES. La storia è quella di Jimmy e Billy che formano una squadra assieme a Pimple, Rash e Zitz, per sgominare il cattivone di turno in un beat 'em up a scorrimento orizzontale, condito con l'aggiunta di livelli molto veloci a bordo di una moto-hovercraft. Ma non è finita: i due fratelli si impegnano anche in un film: DOUBLE DRAGON V (cinque, non "vi"). Scherzi a parte, il quinto episodio della famosa e sfruttatissima serie di picchiaduro è abbinato al film Double Dragon (indovinate un po' di cosa tratta) e segna un cambiamento radicale nel gioco: DD5 è infatti - nonostante la presenza di un Quest Mode a scorrimento - un beat 'em up alla Street Fighter II. Di Fun & Games abbiamo già parlato

nell'ultimo numero, basterà dire che è in arrivo anche per MD. Ultimo titolo previsto del materiale Tradewest è TROY AIKMAN FOOTBALL. A quanto pare la febbre per il calcio è già finita negli Stati Uniti (solo due giorni fa ho letto la notizia di Meola, il portiere della nazionale statunitense, che ha firmato un contratto per giocare come kicker per i New York Jets) e si ritornano a sfornare le simulazioni di football americano. Molti schemi, grafica relativa e comunque vi rimandiamo alla recensione. Che il buon Troy si voglia proporre come un secondo John Madden?
Anche la Ocean ha un paio di titoli in serbo per la distribuzione Sony - in Italia Columbia Tristar -: vi rimando al box sui tie in o comunque su titoli ispirati da film per tre di essi (Jurassic Park II, Addams Family Values e Flintstones) e parlo diretta-

MICKEY MANIA: THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE



Che spreco di parole per quello che fatalmente verrà ricordato solo come "Il gioco di Topolino". Ed è sicuro che questo gioco verrà ricordato: vi ho già accennato nelle news di questo stesso numero, ma nel frattempo sono arrivate un paio di novità (essenzialmente il Signor "Sony" Welsman con i demo per Mega Drive di cui vedete, qui intorno, i risultati). Devo dire che i gusti della Sony in fatto di giochi sono migliorati parecchio dai tempi di Dracula & Co: Mickey Eccetera sembra davvero un gran gioco, bellissime in particolare le animazioni, come prevedibile.

Interessante anche il plot del gioco, dedicato al XX anniversario di Topolino (che non significa ventesimo, ma vuol dire che non lo ricordo), seguirà le avventure del sorcio più ricco d'America dai suoi albori in bianco e nero (c'è proprio il livello dedicato al suo primo cartone animato in B/N, Steamboat qualcosa...)(Steamboat Willy o Willie NdAlex) fino ai tempo più recenti: inutile dire che saranno abbondanti le apparizioni di vari personaggi Disney.

Il gioco sembra fantastico, ma è ancora lungi dall'essere finito, per la recensione ci rivediamo a dicembre, aspettatevi comunque altre info prossimamente.

VF

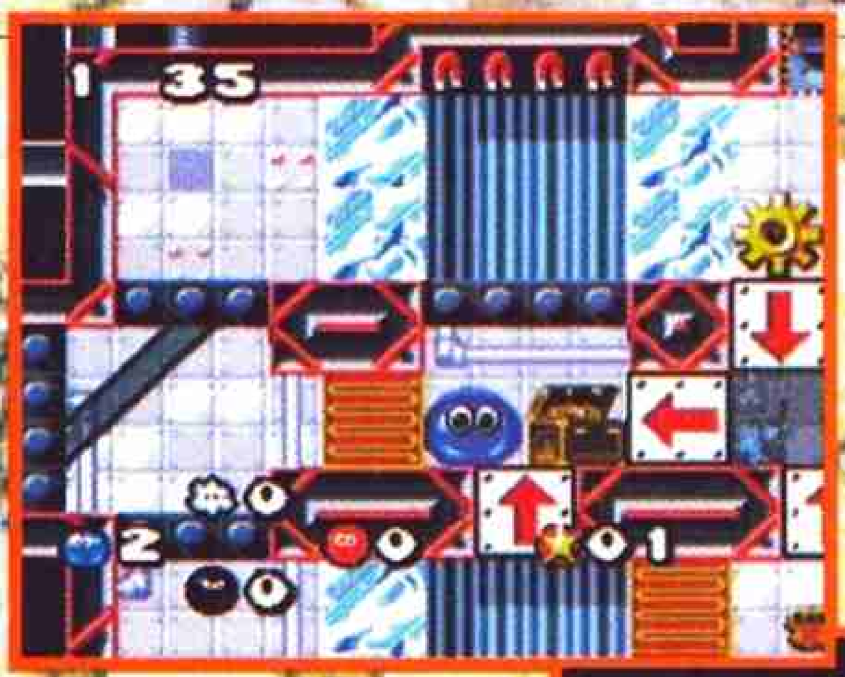
VORTEX

Aah, eccolo! Lo sapevo che non avrebbe tardato molto ancora, un giochillo come Vortex non poteva passare inosservato: e infatti se lo è accaparrato prontamente la Sony che dovrebbe farlo uscire tra pochissimo (la recensione probabilmente sul prossimo numero). I più attenti di voi lo avranno riconosciuto dalle foto: vi avevamo già accennato un paio di volte quando ancora si chiamava Citadel. Nonostante le foto del gioco non fossero moltissime il gioco prometteva bene già da allora: anzitutto i programmatori sono quelli della Argonaut Software/Electro Brain, quelli di Starfox/Starwing, il primo gioco uscito per il Super F/X, e poi l'ambientazione è di quelle che piacciono a me.

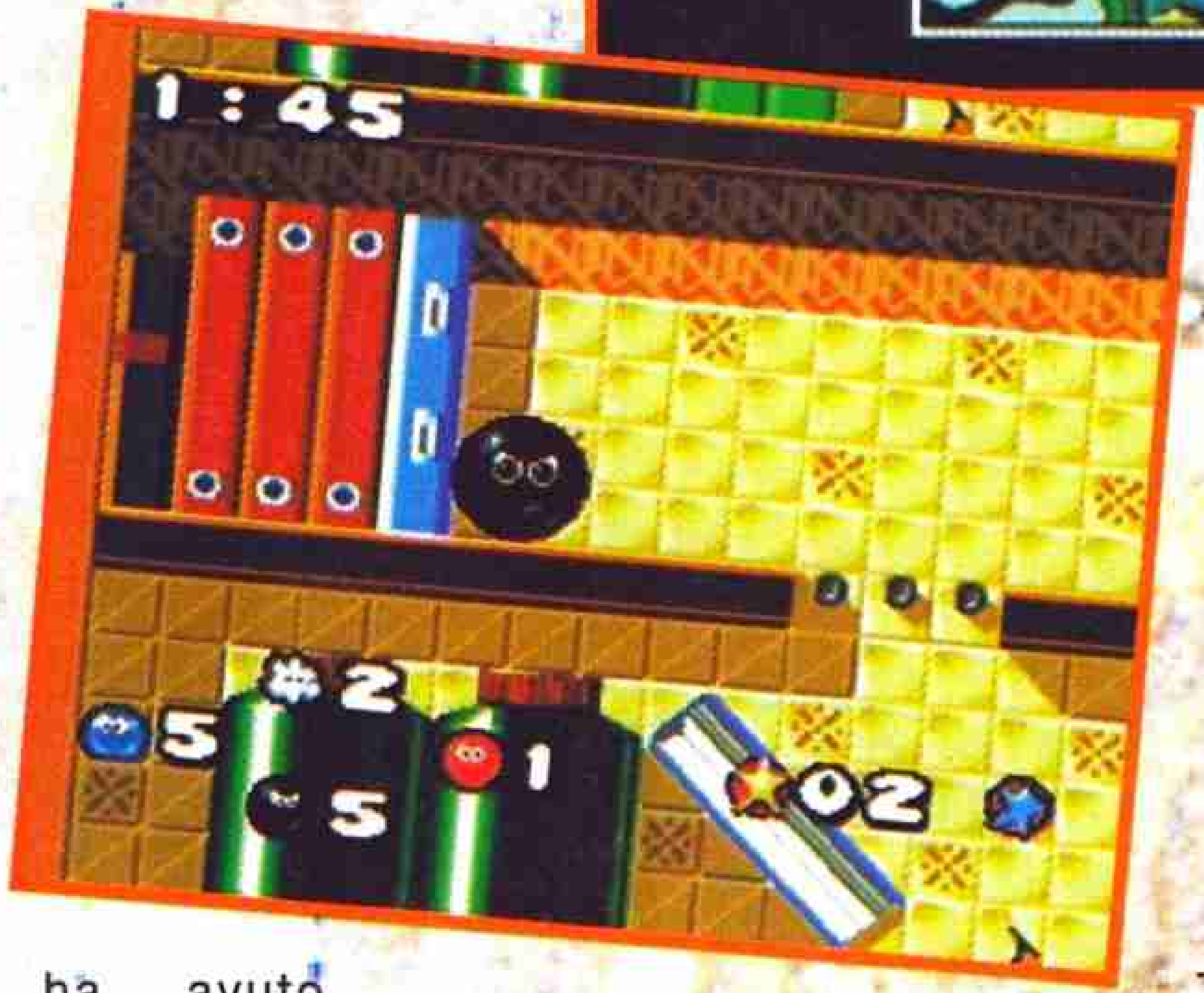
Siete ai comandi di un mezzo morfante multiruolo, più semplicemente un veicolo che si trasforma da Jet, a carro armato, a Land Burner (una specie di macchina) e infine in un cattivissimo robottone da combattimento (è la configurazione standard, ed è la mia preferita; a proposito, davvero molto carine le trasformazioni da un veicolo all'altro). Inutile dire che i vari mezzi hanno diverse caratteristiche che si adattano alle varie missioni, con le armi che comprendono cannoni, missili a ricerca e razzi.

La grafica vettoriale ricorda un po' quella di Starwing, anche per il casino che costantemente c'è sullo schermo, ma Vortex non è uno shoot 'em up classico come il precedente gioco, non siete infatti obbligati a seguire un certo percorso ma potete muovervi liberamente sui 360 gradi per esplorare tutto il territorio e completare le vostre missioni. Da segnalare anche la colonna sonora techno, il sistema di password per il salvataggio situazioni, ma soprattutto il fatto che Vortex utilizza l'F/X 2, l'evoluzione del precedente integrato per la gestione dei poligoni, che consente una velocità maggiore ai giochi (lo potete "vedere" all'opera su questo stesso numero nella recensione di Wild Trax): in effetti per quanto abbiamo potuto vedere, per esempio nella schermata di selezione dei veicoli, muove poligoni in maniera davvero egregia.

VF



mente di EEK! THE CAT. Si tratta principalmente di un platform con degli elementi puzzle (pare vada di moda, di questi tempi), il cui personaggio principale è direttamente tratto da una serie di cartoni animati che ha avuto molto successo, negli Stati Uniti prima e in Inghilterra poi. Il compito principale di Eek è quello di aiutare i propri amici e conoscenti (nonostante non vi riesca, almeno in tv, molto bene) ad attraversare cinque livelli farciti delle trappole più impensate: il nostro gatto potrà infatti venire schiacciato, stirato, fritto e via discorrendo senza - fortunatamente - alcun effetto permanente, ma se solo un capello viene torto ai suoi protetti deve ricominciare l'intero livello dall'inizio.



Un update è invece in arrivo dall'Accolade, con CHARLES BARKLEY - SHUT UP AND JAM per SNES, anch'esso previsto per ottobre.

Altri giochi acquistati dalla Sony sono LEGEND della Arcade Zone, in arrivo per settembre (recensione sul prossimo numero: un picchiaduro a scorrimento orizzontale alla Golden Axe e di similare ambientazione), e LawnMower Man per Game Boy della SALES CURVE INTERACTIVE (date un'occhiata alla preview per Mega CD sullo scorso numero).

L'ultimo titolo previsto per i primi due mesi autunnali è della Imagesoft per Mega Drive, e si chiama ESPN Baseball. Mi pare inutile dirvi di che si tratta: vi basti sapere che le animazioni dei giocatori sono veramente accurate e che la visuale, abbastanza inconsueta, è sempre dal posto dell'arbitro principale dell'incontro, ovvero dalle spalle del catcher.

Mmm, non erano proprio pochi, ma sono finiti; per i rimanenti, in uscita più tardi, date un'occhiata ai box di Giancarlo e Stefano.

Alex

ROMA

Aperto la Domenica

dall' 11 Settembre

Venerdì e Sabato 10.00-22.00

GAME POINT

Videogiochi nel cuore della Città

(...lascia Piazza di Spagna alle spalle... poi sempre dritto... e arrivi a Game Point)

Lunedì	15.00-20.00
Martedì	10.00-20.00
Mercoledì	10.00-20.00
Giovedì	10.00-20.00
Venerdì	10.00-22.00
Sabato	10.00-22.00
Domenica	11.00-20.00

GAME POINT

• Via del Clementino, 95 •

Tel. 06/6867475 • Fax 06/6865203

AI RIVENDITORI

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE · GAME BOY · SUPER NINTENDO · GAME GEAR

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.
VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)
TEL. 02/38309940 - 38309936 FAX 02/38302425
ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

Per la Svizzera
ATTENZIONE!
La vendita per
corrispondenza
verrà effettuata
dalla:

WARMY
Corporation Ltd.

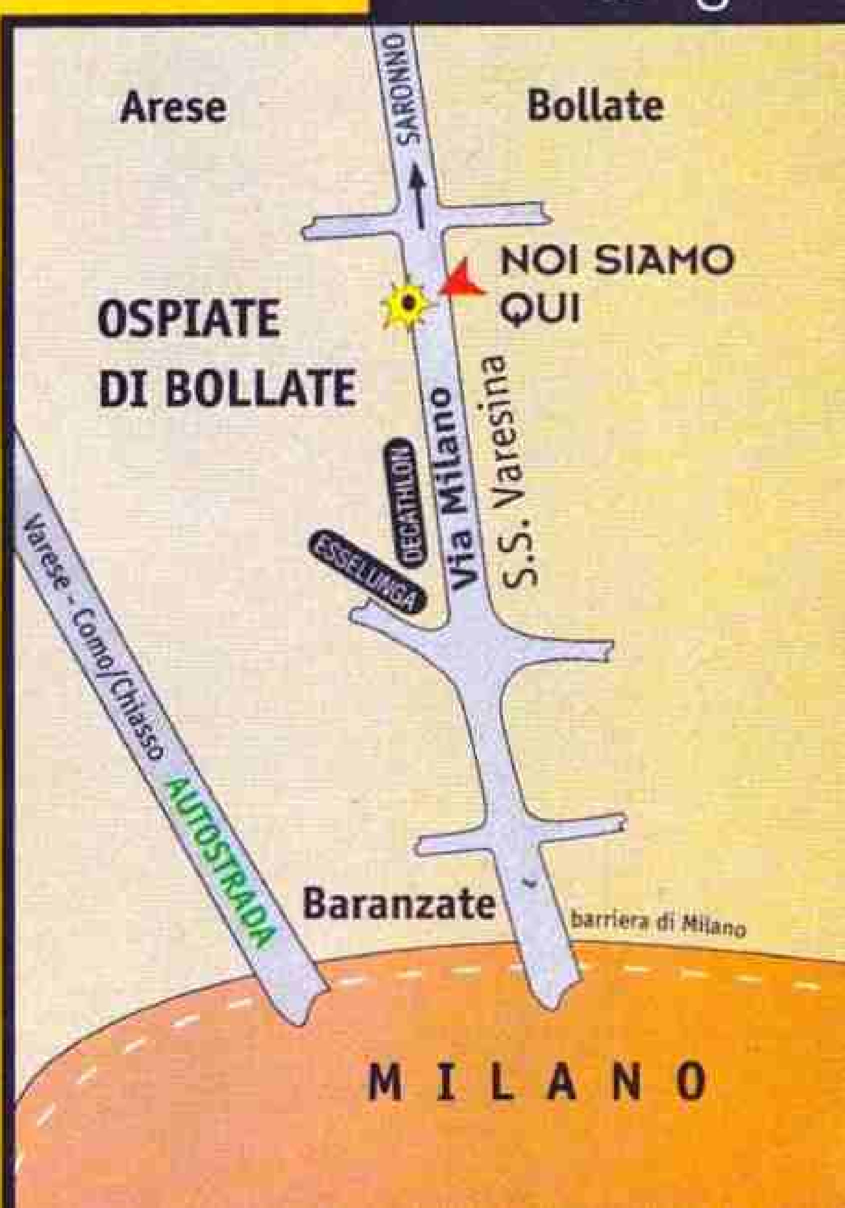
Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

MONZA
Via Borgazzi, 8/10



Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro propietari

78

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

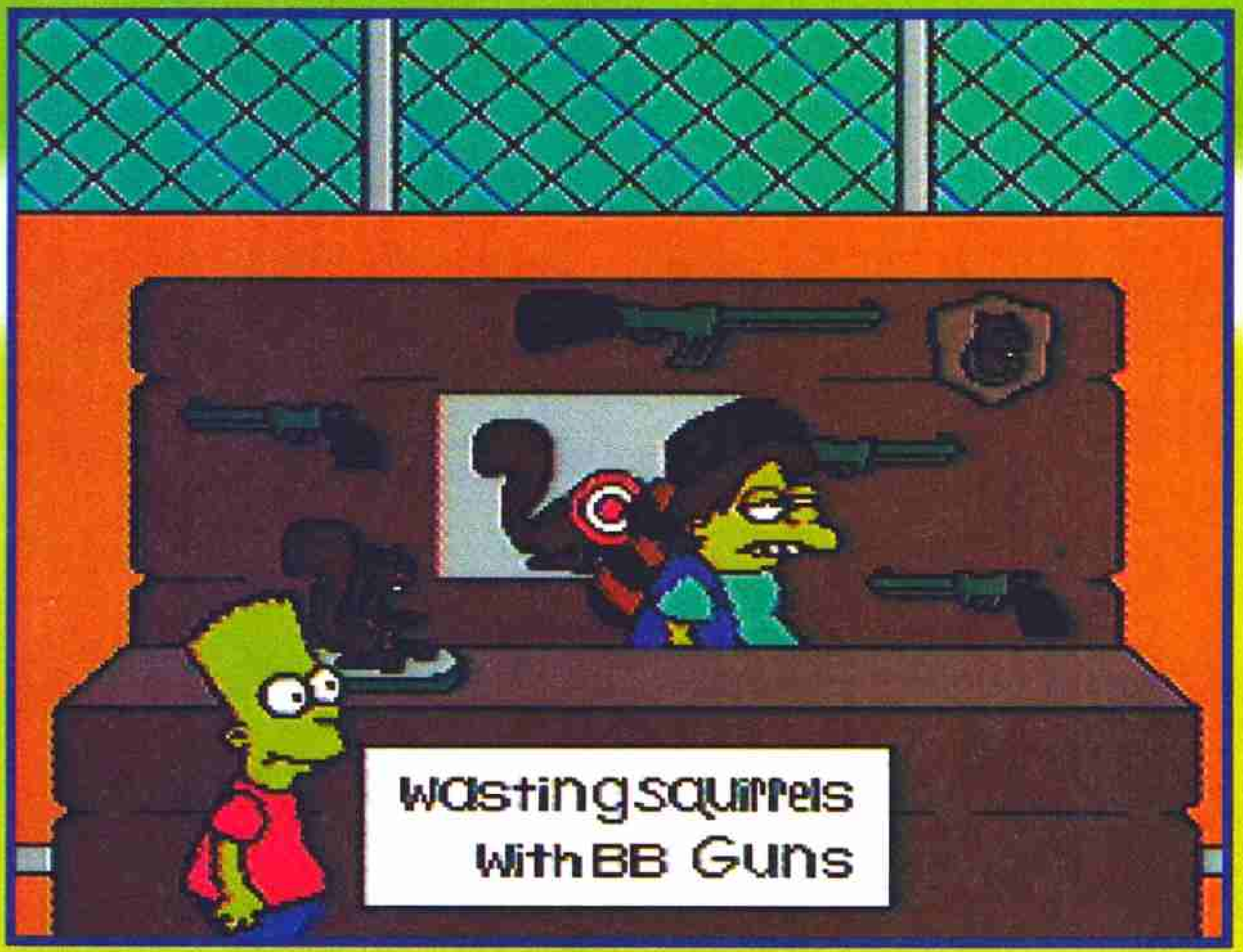
Bart, il piccolo frugoletto dei Simpson, è tornato tra noi... deve ancora salvare il mondo, oppure questa volta deve salvare solo la pelle? Questo (con voce strozzata) lo saprete nella prossima puntata.

Sapete, è curioso, il cartone animato dei Simpson mi è sempre piaciuto; invece tutti i giochi che hanno fatto sui personaggi di cui sopra mi hanno o lasciato indifferente oppure mi hanno addirittura ripugnato. Ma perché mi chiedo io, le case di software insistono col fare videogame su Bart? Secondo me è impossibile ricrearne lo spirito in un videogioco... Va be', lasciamo perdere, e passiamo a questo Virtual Bart che vede il beniamino di grandi e piccini alle prese con delle prove di destrezza in vari periodi della sua esistenza o dell'esistenza dei suoi antenati.
Ma cosa ci fa Bart Simpson in questo nuovo gioco della Acclaim? La risposta a tutto questo è molto facile, anche se in effetti un po' lunghina; comunque, cominciamo dall'inizio: allora, dovete sapere che la razza dei Simpson risale a molte migliaia di anni fa, e precisamente durante il periodo "Prebartiano"; in quell'epoca l'esistenza dell'uomo non era ancora iniziata, ma quella dei primi esseri simpsoniani sì. Ed è proprio in questo periodo infatti che si crearono le basi della civiltà umana e della formazione dell'uomo come lo conosciamo oggi; tutto questo lo dobbiamo esclusivamente ai Simpson, che cosparsero il globo terrestre di meli, di serpenti e di fango, in modo che qualcuno fosse in grado di fare quello che ha fatto. Ora non importa se voi pensate che io sia strano, questa dopotutto è una teoria, indubbiamente geniale certo, ma comunque una teoria; e come tale è ovvio che tutta la massa benpensante non la condivida. In ogni modo, ritornando al motivo per cui Bart è ritor-

VIRTUAL

nato sui nostri schermi, riassumerei tutto il ragionamento precedente (quello geniale) con una sola frase: "la Acclaim ha acquistato i diritti del cartone animato e quindi, giustamente, cerca di far fruttare nel miglior modo possibile i soldi investiti"; certo, mi rendo conto che se facessero dei prodotti più concorrenziali forse guadagnerebbero di più, ma sicuramente impiegherebbero maggiore tempo per sfornarli e quindi i profitti alla fine si eguaglierebbero... Dopotutto è una scelta commerciale che non mi sento di discutere, anche perché le cose sembra che funzionino ugualmente.
Il gioco, come detto precedentemente, si articola in alcune prove che il nostro caro ragazzo giallo dovrà superare per vincere la partita (strano ma vero); dovrete quindi essere voi a condurlo verso la retta via lungo gli impervi percorsi che dovrà affrontare; il vostro compito sarà comunque notevolmente facilitato da un'opzione che i programmatori hanno inserito per i meno esperti o per i più imbranati, e cioè la possibilità di rallentare l'azione di gioco in modo da averla maggiormente sotto controllo, semplicemente schiacciando il tasto "select" del joypad... Non male come idea, vero?
Questa opzione, comunque, risulta particolarmente interessante soprattutto perché i vari livelli che dovrete affrontare si dimostreranno presto frustranti se giocati a velocità canonica, sia per lo scarso controllo che si ha sullo sprite principale, che per la tenacia nonché velocità con la quale i vari cattivoni si scaglieranno su di voi.
Comunque, se avete avuto il coraggio di leggere questa recensione fino a qui, meritate un premio, che consiste nella delucidazione sulla fattura tecnica del gioco (come sono generoso!)(fino a quando ti paghiamo per esserlo... NdAlex).
Innanzitutto (in ordine di pagella) parliamo della grafica, che pur essendo caratterizzata da una scelta cromatica orrida e uno stile grafico infantile, si avvicina molto ai disegni usati nel cartone animato, e quindi è accettabile.
Per il resto, gli sprite sono disegnati abbastanza bene, mentre un aspetto positivo è senz'altro quello della pulizia grafica del background.
Per quanto riguarda il sonoro, forse sarebbe meglio se non mi esprimessi... l'ho trovato infatti odioso e snervante in tutte le sue espressioni, così com'è odioso l'effetto di Bart quando viene colpito.
La giocabilità varia da prova a prova, ma per la maggior parte delle volte, rimane bassina, specialmente nei livelli platform; invece, nella prova in cui Bart deve tirare pomodori marci e putrescenti ai passanti mi sono divertito un casino. I programmatori hanno anche inserito un livello in cui Bart corre con la moto, che mi ha stupito per la fluidità con la quale scrolla la pista realizzata in mode 7, peccato che ci si annoi troppo presto.
Concludendo, questo è un gioco per bambini piccoli piccoli, e si vede (chissà perché la recensione la fai tu, così come quella di Goofy ecc. NdAlex); ma diamine, non dimentichiamoci che i bambini di oggi sono molto più svegli di come li dipingono alcune persone!

Raffaele Sogni



BART

MA

Ricordo ancora la puntata dei Simpson in cui Lisa insegna a Bart a giocare a minigolf. Un sacco di scene alla Karate Kid (allenamenti al tramonto, mosse strane ecc...) e poi la classica domandina zen: "dimmi qual è il suono del battito di una sola mano". Bart ci pensa su un secondo, dopodiché apre e chiude a pugno ripetutamente il suo bel manone giallo. In quel preciso istante sono cascato dalla sedia ridendo come un pazzo. Sinceramente, penso che i Simpson rappresentino la serie di cartoni animati più divertente del mondo, ed è con grande rammarico che ogni volta sono costretto ad accendere una console e verificare quanto siano laidi i giochi a loro dedicati. Questa volta ci troviamo a controllare Bart sotto mentite spoglie (Bart porcello, Bart neonato, Bart dinosauro, Bart Bart - ma non fatevi ingannare, è travestito da Bart Bart, in realtà è solo Bart... Sto flippando) e ad affrontare diversi sottogiochi tutti abbastanza squalliducci. Insomma, in America pompano i giochi dei Simpson per fare soldi... Ma in Italia? Lunga vita alle mitiche puntate del Bidone di Capelli, del tatuaggio di Bart e del salto sullo skateboard, nonché a quella degli esami invernali o quella di Homer che gioca a baseball... Ma scordiamoci in fretta i giochi, "che è meglio".

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Fedele al cartone animato... -... quindi dipende dai gusti.	86
SONORO -Musiche cacofoniche. -Effetti sonori esasperanti.	68
GIOCABILITÀ + qualche prova è divertente... -... ma le altre sono da trauma.	78
LONGEVITÀ + se siete fan accaniti lo finirete - altrimenti no	81
ACCLAIM	78

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee
SUPERNINTENDO USA
FAX 051-344.906 o 345.100
L. 147.000 L.107.000 L. 77.000 L.117.000 L. 77.000 L. 97.000
L. 67.000 L.137.000 L.107.000 L.117.000 L. 97.000 L. 67.000
L. 57.000 L. 127.000 L. 57.000 L.117.000 L. 37.000 L. 67.000
L.117.000 L.137.000 L.117.000 L. 27.000 L. 57.000 L.117.000
L.137.000 L. 97.000 L.147.000 L.127.000 L. 67.000 L. 57.000
L.137.000 L. 57.000 L. 47.000 L.127.000 L. 47.000 L. 117.000
L. 89.000 L. 72.000 L. 115.000 L. 135.000 L. 72.000 L.119.000
L.117.000 L.127.000 L. 97.000 L. 67.000 L.137.000 L. 67.000
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.
TUTTI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI NELLE PAGINE COMPUTER ONE, SONO REPERIBILI ANCHE PRESSO I NOSTRI CENTRI AFFILIATI. CERCA L'ELENCO PRESENTE IN QUESTA RIVISTA

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO USA

FAX 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

TUTTI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI NELLE PAGINE **COMPUTER ONE**, SONO REPERIBILI ANCHE PRESSO I NOSTRI CENTRI AFFILIATI. **CERCA L'ELENCO PRESENTE IN QUESTA RIVISTA**

98

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	8

Quando i redattori di CMania urlano come pazzi assiepati attorno un monitor fino a tarda notte può voler dire solo una cosa... E' arrivato il nuovo episodio del picchiaduro più grande del mondo.

Oppure sono tutti scemi. Questa volta non staremo a contare le versioni da sala del gioco che di fatto ha risollevato da solo l'industria dei coin-op (e invece si: quelle ufficiali sono cinque), ma ci limiteremo a dirvi che questa è senz'altro la migliore per console (via il dente, via il dolore). Saltiamo a piè pari le introduzioni varie e passiamo quindi al succo.

Che genere di gioco sia oramai lo sappiamo tutti: ci sono due personaggi vari (definirli "omini" non sarebbe corretto, anche contando la presenza di Chun Li, Cammy e Blanka - che è tutto tranne un "omino") che si devono affrontare a suon di pugni, calci e tecniche mistico-segrete varie. Tanto

MAO

L'attesa è stata lunga ma alla fine ne è valsa veramente la pena. Non c'è nulla da dire che non sia già stato detto in questa recensione o nelle precedenti, anche perché fondamentalmente la storia è sempre la stessa. Se siete dei fanatici, Super Street Fighter 2 è proprio quello che fa per voi, ma anche se non amate particolarmente i picchiaduro, non potrete non giocarci per un bel periodo. In definitiva Super Street Fighter 2 è il picchiaduro definitivo (ogni volta che esce una versione nuova c'è qualcuno che lo dice, e questa volta è toccato a me...).

ARIA DI NOVITA'...

Ecco di seguito tutte le nuove peculiarità dei lottatori (se un tizio non c'è, significa che è tale e quale al Turbo):

RYU

Se si compie una mezzaluna completa per lanciare la fireball (al posto del quarto di giro) si potrà ottenere un colpo "incendiario" davvero carino. Provare per credere.

KEN

Un po' più veloce, e dotato di un Dragon Punch incendiario (non è un cocktail) - basta eseguirlo con il pugno forte. I calci rotanti dei due lottatori succitati ora tendono a seguire la traiettoria del salto.

BLANKA

La "pallina" verticale ora non colpisce più scendendo, ed è stata aggiunta una nuova mossa: indietro, avanti + calcio per una nuova "rotolata con saltino" utile per evitare le fireball.

CHUN LI

La fireball ora non attraversa tutto lo schermo e si lancia come il Sonic Boom. L'animazione del "Kioken" in questione e del calcio forte ravvicinato ora sono adatte a un pubblico di soli adulti.

ZANGIEF

Due nuove prese, una a distanza e una no. Tutte e due si ottengono ruotando di 360° il pad e pigiando il calcio per quella da lontano e il pugno per l'altra.

MIKE BISON

Il pugile più brutto del mondo ha una nuova testata (giù, su e pugno) e una serie di pugni "normali" molto più utili del solito. Finalmente competitivo.

BALROG

Lo spagnolo del Tirolo ha il nuovo Claw Thrust (giù, su e pugno), più tutta una serie di colpi "normali" ridisegnati (ricordate i tre pugni uguali?). Inoltre è tornato a saltellare all'indietro: basta premere insieme i tre pugni o i tre calci, a seconda si desideri un flic-flac doppio o singolo.

SAGAT

L'unica mossa nuova è il Tiger Knee, ovvero basso, avanti/basso e avanti/alto + calcio per una ginocchiatona volante.

VEGA

una sola mossa nuova: il Flying Psycho Fist (una specie di coppino volante), che si ottiene con giù, su e pugno.

PIERMARCO

Con Super Street Fighter II, a differenza della versione Hyperfighting, si è fatto un reale e consistente passo in avanti in confronto allo Street Fighter II originale (e questo principalmente per la presenza dei quattro nuovi lottatori). Quindi, in questo caso, non vale quello che scrissi circa un anno fa a proposito del sopraccitato Hyperfighting; SSF II è davvero un gran bel gioco (attualmente il picchiaduro col maggior numero di personaggi selezionabili), e merita pienamente (e nuovamente) quella votazione di 99 che, ormai due anni or sono, io stesso attribuii a SF II. Aggiungete a tutto ciò la possibilità di settare la velocità e quella di fare tornei, sfide a gruppi, e combattimenti a tempo per i KO più veloci, e avrete un'idea di ciò che ha fatto la fantasmagorica Capcom.
Se avete un Nintendo a sedici bit (qualsiasi versione possediate), non potete permettervi di perderlo. Questa è la nuova droga dei picchiaduro su console (W Fei Long e Sagat!). Passo e chiudo.

JH

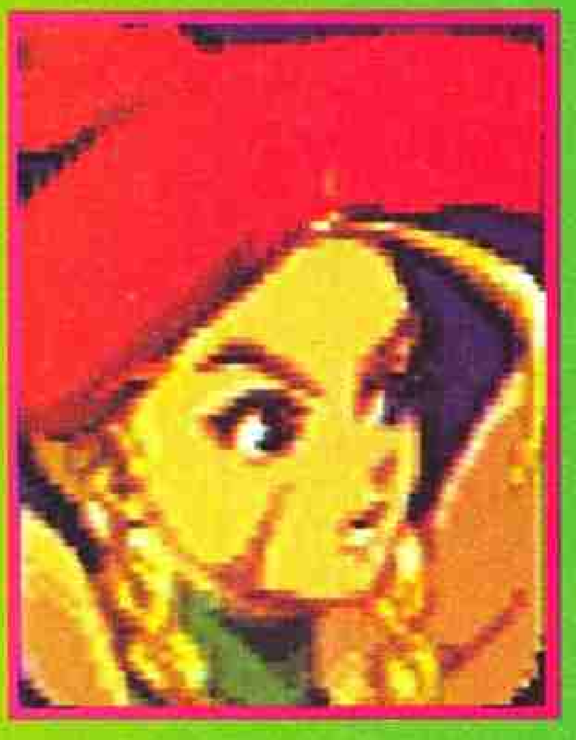
Ancora una volta un'evoluzione di Street Fighter appare sulle nostre console e ancora una volta è un successo. Per quanto possa sembrare incredibile, Super Street Fighter II sta sia in una cartuccia per Super Nintendo che in una cartuccia per Mega Drive, ma le limitazioni iniziano ad avvertirsi. Sedici personaggi pieni zeppi di mosse speciali, pose plastiche, manie personali e abilità insospettabili sono quanto basta a soddisfare qualsiasi giocatore di beat 'em up sulla faccia della Terra. Se a questo aggiungete le sedici ambientazioni complete di microanimazioni di sottofondo, tutti i bonus che sono stati aggiunti durante la fase di gioco (supergratificanti i bonus per il primo attacco, per il recupero e per l'attacco di rimessa) e le nuove caratterizzazioni dei personaggi, non potete ottenere altro che un capolavoro. Come ho preannunciato, però, i limiti delle macchine iniziano a fare capolino. Rispetto al suo predecessore, infatti, Super Street Fighter II sfoggia un numero di frame, dedicati alle singole animazioni, inferiore. L'effetto è ancora ottimo, ma un occhio attento non può mancare di coglierlo. Stessa politica del risparmio è toccata alla parte sonora del gioco, ma una volta preso in mano il joypad, vi assicuro che tutto passerà in secondo piano: pestate e divertitevi!

vale, quindi, parlare unicamente delle novità rispetto alla versione precedente: si comincia dai quattro personaggi nuovi, gli ormai famosissimo Fei Long, Cammy, T. Hawk e Dee Jay. I quattro sono stati studiati alla perfezione e devono essere stati testati a lungo, dato che si integrano perfettamente con il resto dei lottatori (per maggiori info sui nuovi arrivati beccatevi i box). Gli altri dodici personaggi sono stati quasi tutti ritoccati, potenziati e migliorati - i due casi più evidenti sono Mike Bison e Balrog, il primo infatti è diventato un "vero" personaggio e il secondo ha

FEI LONG

Originario di Hong Kong, questo velocissimo clone di Bruce Lee ha a disposizione solo due mosse speciali: eseguendo a ripetizione la classica "fireball" e premendo il pugno si produce in una sequenza di tre colpi chiamata "Rekka Ken", mentre producendosi in un "uppercut" al contrario (indietro, basso, indietro/basso) e premendo il calcio si può ammirare il "Rising Dragon Kick", un simpatico calcione infuocato da usare prevalentemente in difesa.

CAMMY



La beniamina dei depravati. Questa intrigante inglesina scolpita nel marmo (o nel pongo, a seconda di quanto siete maniaci) ha come principale caratteristica quella di essere... Beh, notevole. Comunque, le sue mosse speciali sono tre (i nomi non li sappiamo, il manuale inglese contraddice il parlato del gioco): un certo "Front Kick" da eseguire come un Dragon Punch però con il calcio (e infatti è una specie di Dragon Punch con i piedi, non lo volevamo dire), il "Cannon Drill" (fireball + calcio, una scivolata volante in avanti) e lo "Spinning Knuckle", una cartella con giravolta (indietro, indietro/basso, avanti e pugno).

THUNDER HAWK

T. Hawk per gli amici, grosso, cattivo e parecchio agile. Le sue mosse speciali sono abbastanza facili da prevedere, ma parecchio devastanti: premendo i tre pugni in aria si produce nel "The Hawk", una picchiata assassina, con il classico Dragon Punch più il pugno si ottiene il "Thunderstrike", una craniata ascendente davvero efficace, mentre compiendo un giro completo con il pad e premendo il pugno a distanza ravvicinata rispetto all'avversario... Beh, si ottiene una presa davvero troppo cattiva per essere descritta.

DEE JAY

Questo muscolosissimo ballerino-kickboxer è più forte di quanto sembri: il suo "Max Out" si esegue come il Sonic Boom di Guile ma non si può evitare con il calcio rotante di Ryu e Ken, il "Double Dread Kick" (indietro, avanti + calcio) è un buon colpo doppio. L'"Hyper Fist" (giù, su + raffica di pugni) è davvero cattivo da vicino e contro la gente addormentata.

RAFFO

Finalmente è arrivato. Sinceramente lo attendevo da parecchio tempo, però quando ho cominciato a giocarci, sono rimasto un po' perplesso; intendiamoci: è stupendo, perfettamente fedele (con le dovute proporzioni) alla versione da bar; quello che però non mi ha convinto, è che l'aggiunta di una sola mossa (bene o male) per personaggio e la presenza di quattro nuovi tizi non bastano (secondo me) a giustificare la spesa che si deve affrontare per acquistare il gioco. Super Street Fighter II, comunque, non fa altro che confermare la supremazia della Capcom in questo genere di giochi, quindi, a tutti quelli che hanno giocato alla versione da bar e che ne sono rimasti soddisfatti, mi sento in dovere di raccomandare questo titolo, che rimane il top dei picchiaduro.

una camionata di frame in più. Ci sono ovviamente anche quattro fondali totalmente nuovi (Hong Kong, Inghilterra, Messico e Giamaica, ma alcuni hanno subito diversi ritocchi - quello di Ken su tutti), ma le novità non sono tutte così appariscenti: innanzitutto sono stati introdotti numerosi bonus durante il match per ricompensare il giocatore a seguito di combinazioni rapide, "contropiede", ripresa di conoscenza e primo attacco. Per la gioia dei più frivoli (me compreso) ora sono a disposizione otto set di colori differenti per ogni contendente (Guile coi capelli rosa fa ribrezzo, ma tant'è...). Le opzioni sono state ampliate esageratamente: su tutte e due le versioni ora c'è la modalità torneo, le "battaglie di gruppo" (a eliminazione o a scontro diretto) e le prove a tempo o a punti (quest'ultima solo su MD) tanto per rinfrescare un po' una formula già di per sé parecchio longeva. La velocità della versione SNES è stata leggermente ridotta (a meno che non ci siano cheat vari come nel Turbo), è possibile giocare contro il computer nella modalità VS

(ora senza punteggio e con un contatore delle vittorie totali e consecutive), c'è una nuova introduzione animata... Insomma, Super Street Fighter II è andato tanto avanti qualitativamente rispetto al Turbo quanto quest'ultimo aveva fatto tecnicamente rispetto al primo episodio: così ora abbiamo un gioco decisamente più nuovo e più vario (nei limiti del possi-

bile, è sempre SF2 dopotutto) e tecnicamente ineccepibile. La mole di lavoro è evidente, e il gioco ha lo stesso fascino di sempre: da quando è arrivato in redazione saremo riusciti a farci più di un migliaio di partite complessive (solo il primo giorno siamo arrivati a cento circa). Insomma, grande lavoro su tutte e due le mac-

chine: la versione SNES ha una gran grafica (i nuovi ritratti sono stupendi) e un buon sonoro ma non è velocissima, la versione MD è un po' più spartana (ma comunque superiore agli altri titoli) ma ha più opzioni. Risultato? Un pareggio, anche se noi giochiamo con la macchina che ha otto tasti sul pad. Comunque sia, Super Street

Fighter II è un gioco eccezionale, il top da giocare in compagnia e virtualmente eterno... Almeno fino alla prossima versione. Shoryuken!

Marco Auletta

NO, NON C'E'!

Alcuni lettori poco accorti ci hanno tempestato di telefonate accusandoci di aver affermato sul numero di luglio/agosto che il mitico diciassettesimo lottatore, chiamato Akuma, sarebbe stato presente anche su SNES e MD. A questi lettori rispondiamo di leggere meglio la pagina e mezzo dedicata alle news varie di SF2 (l'unica inesattezza era l'attribuzione dell'illustrazione al film, e invece si trattava di quella del gioco) e ricordiamo che la versione con Akuma è quella chiamata Super Street Fighter II Turbo, o Super Street Fighter II X o ancora Super Street Fighter II Grand Master Challenge - quella per SNES e MD invece è "semplicemente" quella chiamata Super Street Fighter II. OK? Siate meno precipitosi...

ALEX

Al solito al momento di correggere gli articoli inserisco un box... Ma qui lo spazio è poco, e in fondo è difficile dire qualcosa che gli altri non abbiano già detto. SSF II mi ha stupito: a dire il vero ero convinto che sarebbe stato "la solita minestra", e questa idea mi è rimasta fino a un paio di giorni fa, quando ho iniziato a giocarci seriamente. E' migliorato di molto rispetto alla precedente puntata (a parte la velocità, che è diminuita), sia dal punto di vista grafico che da quello della giocabilità. Ne vale la pena, credetemi.

SHIN

Non ho molto da aggiungere rispetto a quello che han scritto gli altri. Solo una cosa: Super Street Fighter II è il miglior picchiaduro sia su SNES sia su MD. Il discorso poi è sempre lo stesso. Avete SFII o SFII Turbo? A voi la scelta di cosa fare. Io intanto ci gioco in redazione con Marco, Raffo e tutti gli altri, e continuo a giocarci a differenza di un qualsiasi altro beat 'em up per una qualsiasi altra console. Niente e nessuno regge il paragone.

SUPER NES	
GRAFICA + Il nuovo "materiale" è grande. + Ottimo uso del colore	97
SONORO + Tutto rifatto... Bene!	90
GIOCABILITÀ + C'è da chiedere?	98
LONGEVITÀ + Una cifra di opzioni... + ...E la solita roba. Quasi eterno.	99
CAPCOM	98

MEGADRIVE	
GRAFICA + Il nuovo "materiale" è grande. - Troppo colore	95
SONORO + Tutto rifatto. - Più parlato del SNES, ma bruttino.	90
GIOCABILITÀ + C'è da chiedere?	98
LONGEVITÀ + Una cifra di opzioni (più che per SNES)... + ...E la solita roba. Quasi eterno.	99
CAPCOM	98

E' come avere a casa una continua fonte delle meraviglie

Legend

Stanchi di guardare sprites minuscoli come bonsai che si rincorrono senza più energie sul vostro schermo? Allora provate Legend, il videogioco con una grafica incredibile e velocissima dotata di sprite grandi come montagne e strabilianti effeti speciali. Buttatevi nella mischia; nella terra di Sellech vi attende un'orda di nemici sanguinari e crudeli che con le spade in pugno sono pronti a ridurvi in polpette.

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

ARCADE ZONE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL/SECAM VERSION

© 1993 Arcade Zone Ltd. © 1993 SoftGold GMBH. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Ltd.

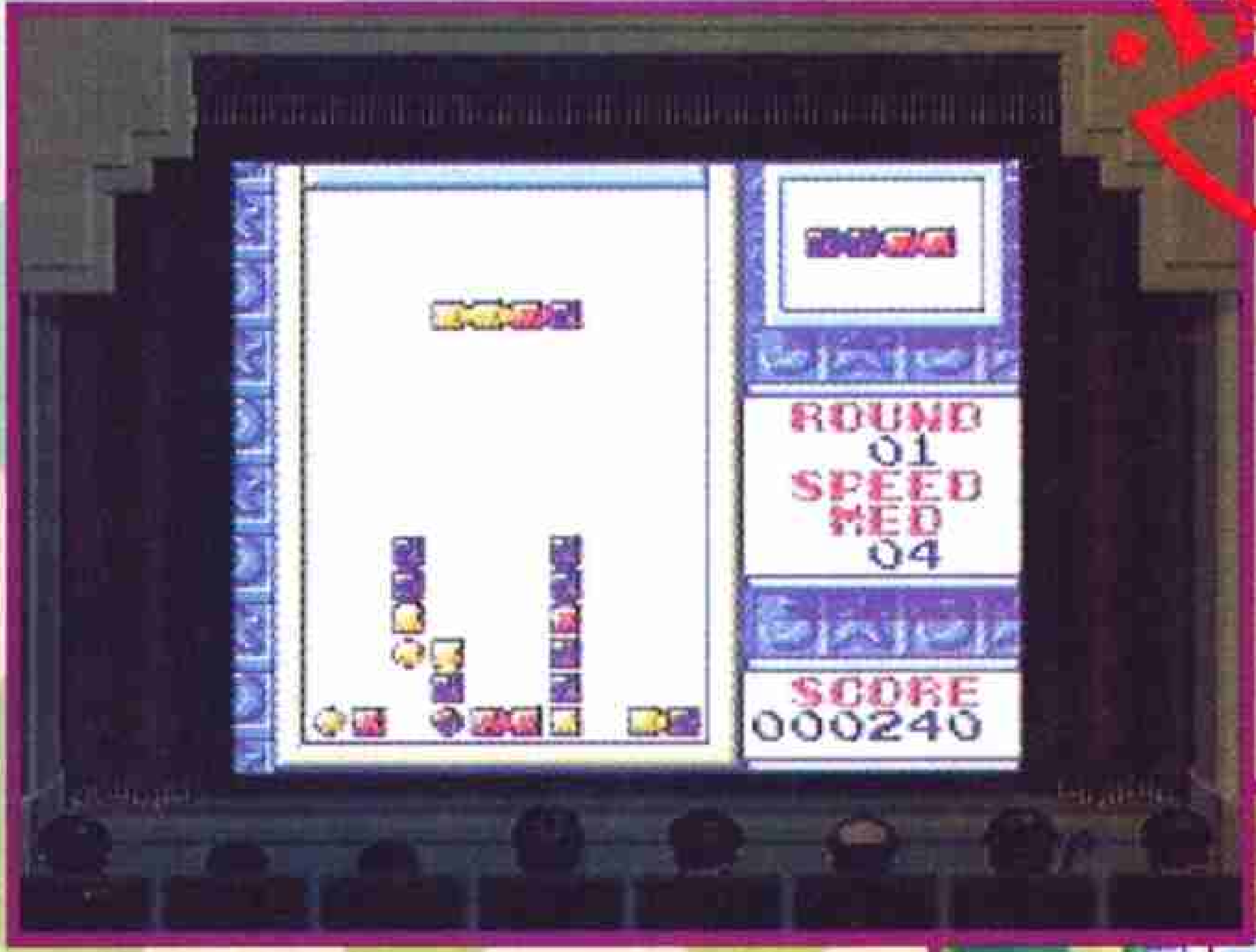
IMPORT

88

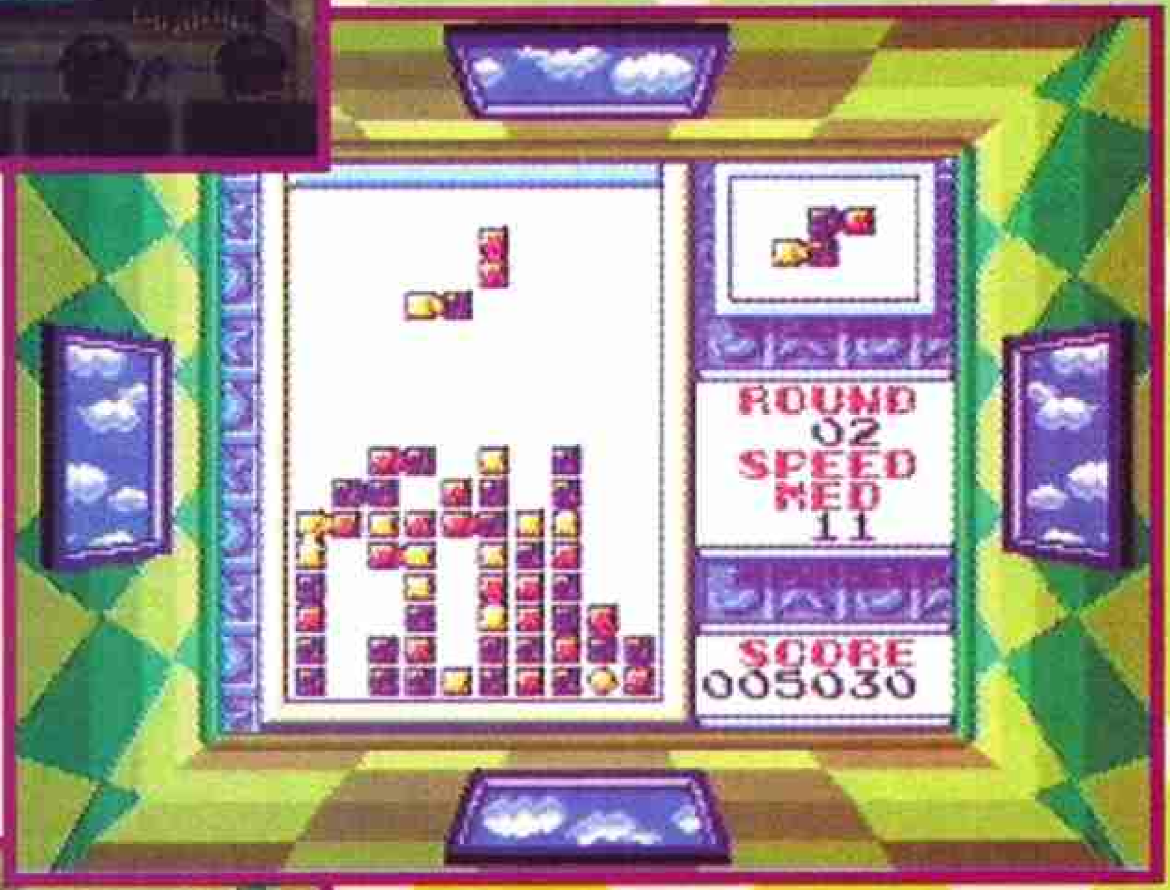
TETRIS FLASH

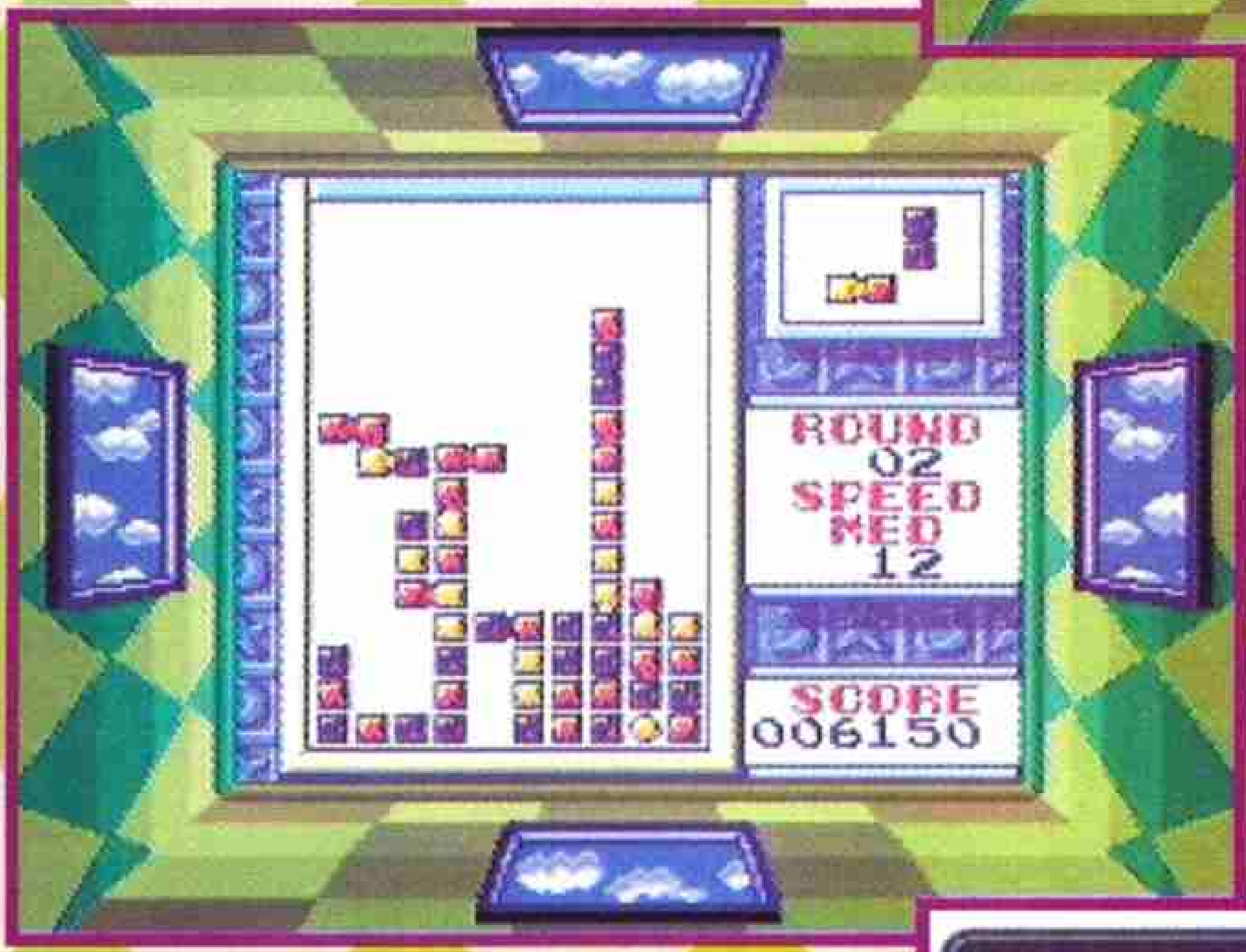
Vi ricordate il nome del primo gioco uscito per Game Boy? Ebbene sì, proprio Tetris! Allora quale può essere il primo gioco ufficiale per Super Game Boy? Super Tetris? Noooo, troppo pacchiano. Che ne dite di Tetris Flash?

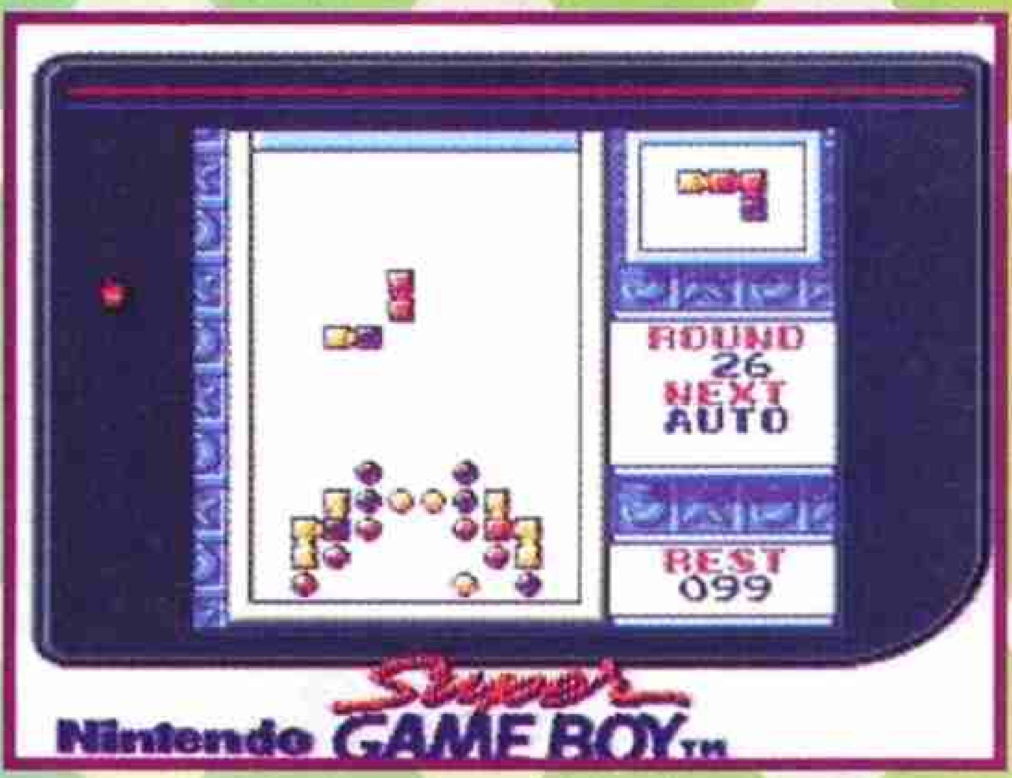
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	30
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3



Beh, ditemi voi se l'uscita di questo Tetris Flash non vuol dire che in casa Nintendo non si tenda a mantenere una coerenza a dir poco unica!
Ma passiamo un po' a vedere cosa ci propone di bello questo Flash Tetris: nel menu iniziale il giocatore può scegliere se cimentarsi in una partita solitaria o contro un avversario, sia esso umano o comandato dal computer; una volta effettuata questa scelta verranno visualizzate altre opzioni quali la velocità di caduta dei pezzi (le canoniche Bassa, Media e Alta), il round di partenza e una delle tre musiche disponibili. Ma non è finita qui perché, oltre alla normale partita, il giocatore può decidere se cimentarsi nella competizione puzzle, dove lo scopo non è più quello di eliminare un certo quantitativo di righe, bensì di eliminare dei blocchi colorati che a intermittenza si illuminano dando il famoso effetto "flash" (e finalmente ho capito il significato del "flash"... Ci ho messo un po' però alla fine ci sono arrivato! Acuto, eh?).







I pezzi con i quali ci si può lanciare nelle composizioni più assurde sono i soliti sei, ovvero la barra lunga (la "I"), la "elle" rivolta verso destra o verso sinistra la "esse" (sempre nei due sensi), più altri tre nuovissimi pezzi che hanno la peculiarità di essere semovibili; per esempio c'è una "I" lunga tre blocchi con un blocchetto traslato di uno spazio verso l'alto, in modo tale che appena uno dei due corpi si blocca, il rimanente continua la sua caduta libera fino al contatto con la "terraferma".
A differenza del primo Tetris però, i pezzi non sono monocromatici ma risultano essere composti da diversi blocchi colorati, che al contatto con altri dello stesso colore si eliminano provocando delle incredibili esplosioni a catena, un po' come succedeva in Puyo Puyo. Nella versione puzzle ci troviamo di fronte anche i blocchetti "flashati" che bisogna sostanzialmente eliminare semplicemente accostando loro blocchi di altri colori, e se poi si ha la fortuna di toglierli dal gioco si potrà assisterà a una deflagrazione di tutti i blocchi del colore appena tolto di mezzo in tutto lo schermo.
Devo dire che malgrado la mia incapacità iniziale, Tetris Flash mi ha piacevolmente impressionato e mi sono divertito parecchio a cercare di massacrare quegli infami blocchettini colorati sparsi per lo schermo, cercando di trovare le combinazioni più assurde e più "dolorose" possibili, memore delle centinaia di ore perse sul Megadrive a giocare Puyo Puyo. Senza dubbio Tetris Flash è, insieme a Donkey Kong, il miglior gioco mai uscito per Super Gameboy (anche perché al momento sono usciti solo questi due titoli, ah, ah, ah!). Scherzi a parte, se vi siete stufati del vecchio Tetris, Tetris Flash è sicuramente quello che fa per voi!!

Andrea "MAO" Della Calce

SUPER GAMEBOY	
GRAFICA + ben definita - ma essenziale	80
SONORO - noioso	79
GIOCABILITA' + è Tetris... + ... ma è anche di più!	94
LONGEVITÀ + tantissimi livelli	95
NINTENDO	88

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

FAX 051-344.906 o 345.100

SUPERNINTENDO USA

L. 157.000

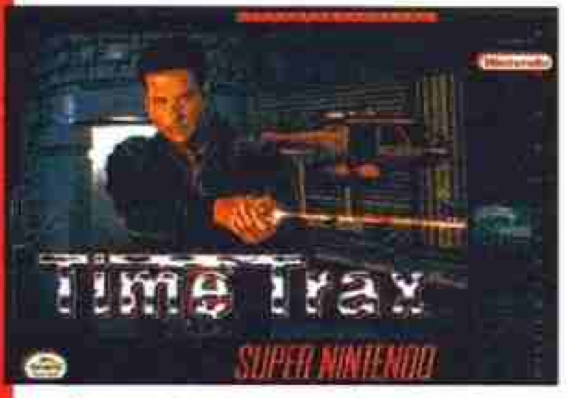
L. 77.000

L. 57.000

L.137.000

L. 37.000

L.127.000



L.117.000

L. 87.000

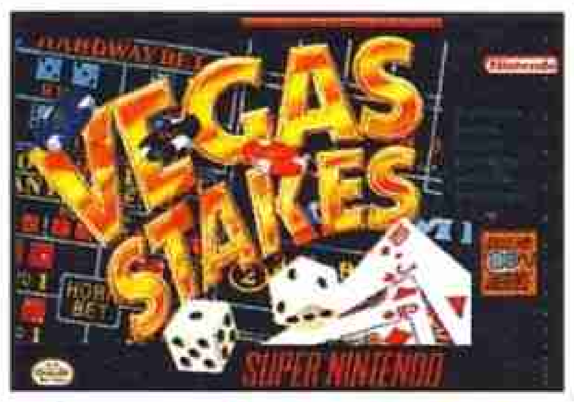
L. 47.000

L. 67.000

L. 57.000

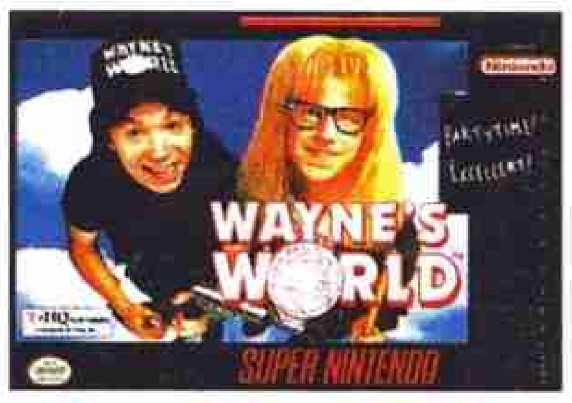
L. 77.000

L.107.000



L. 67.000

L. 57.000

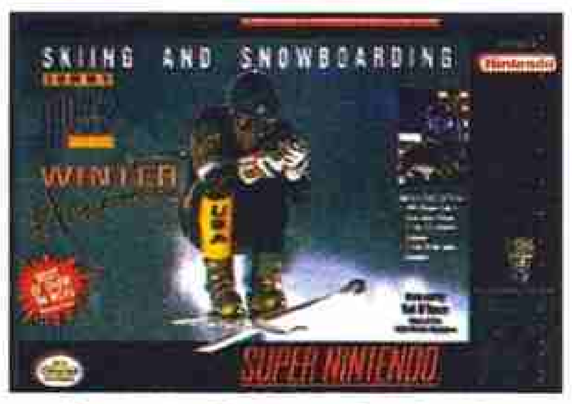


L. 27.000

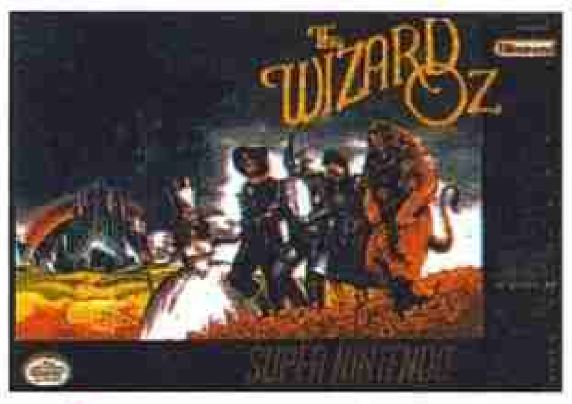
L. 37.000

L. 57.000

L. 57.000



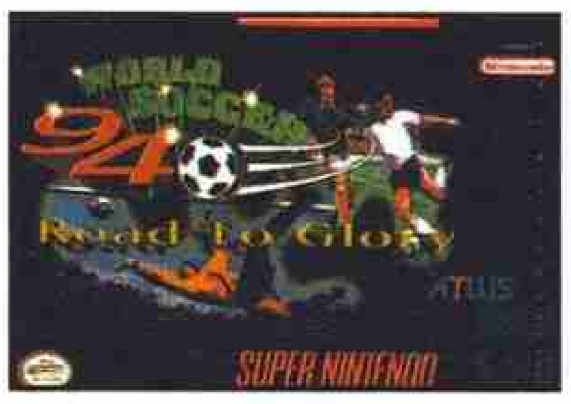
L.137.000



L.127.000

L.147.000

L. 97.000

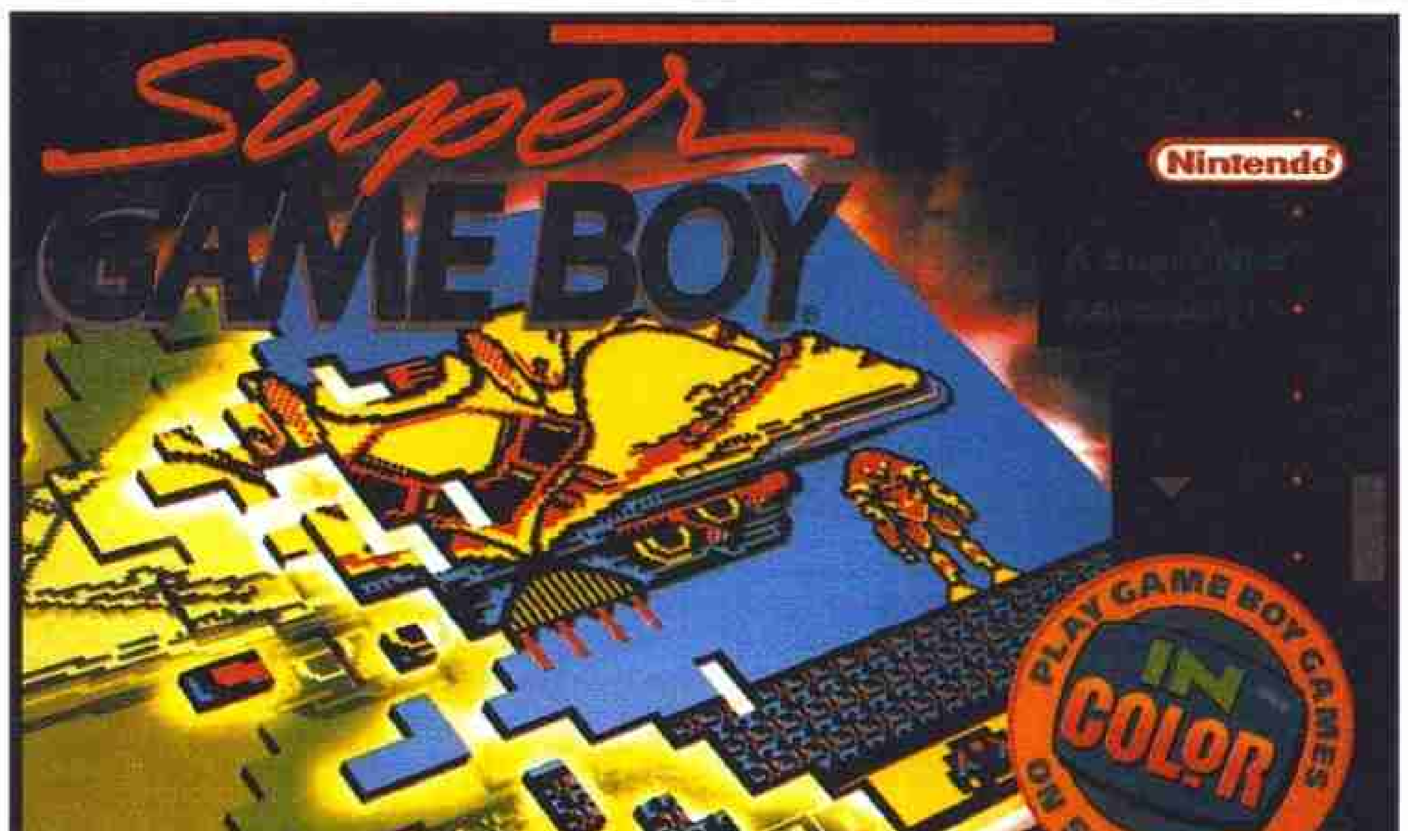


L. 67.000

L.117.000

L. 67.000

FINALMENTE DISPONIBILE IL SUPERGAMEBOY



IL PRIMO GIOCO PER SUPERGAMEBOY!
UTILIZZABILE SUL GAMEBOY (in bianco e nero) e sul SUPERNINTENDO (256 COLORI!!!!)

L. 69.000

QUESTO STUPENDO ACCESSORIO TI PERMETTE DI UTILIZZARE QUALISIASI GIOCO DEL GAMEBOY SUL SUPERNINTENDO VISUALIZZANDOLO A 4 COLORI!

L. 129.000

TUTTI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI NELLE PAGINE **COMPUTER ONE**, SONO REPERIBILI ANCHE PRESSO I NOSTRI CENTRI AFFILIATI. **CERCA L'ELENCO PRESENTE IN QUESTA RIVISTA**

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

GAMEGEAR

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 59.000	L. 39.000	L. 65.000	L. 53.000	L. 39.000	L. 39.000	L. 47.000	L. 39.000	L. 79.000
L. 79.000	L. 49.000	L. 79.000	L. 79.000	L. 63.000	L. 75.000	L. 74.000	L. 79.000	L. 79.000
L. 79.000	L. 49.000	L. 69.000	L. 69.000	L. 69.000	L. 63.000	L. 39.000	L. 79.000	L. 79.000
L. 76.000	L. 35.000	L. 47.000	L. 59.000	L. 66.000	L. 77.000	L. 62.000	L. 39.000	L. 69.000
L. 79.000	L. 59.000	L. 59.000	L. 79.000	L. 49.000	L. 29.000	L. 79.000	L. 79.000	L. 79.000
L. 79.000	L. 79.000	L. 39.000	L. 84.000	L. 39.000	L. 79.000	L. 62.000	L. 89.000	L. 56.000

OFFERTISSIMA SETTEMBRE:

COMMODORE AMIGA CD 32 + 4 GIOCHI

solo Lit. 499.000 iva compresa!!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge

WILDTRAX

88

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	24+1 piste
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Ha cambiato nome innumerevoli volte (FX Trax, Stunt Race FX e infine Wildtrax), è stato uno dei più assidui frequentatori della rubrica delle news, è il primo gioco a utilizzare il rinnovato chip FX 2 della Nintendo ed è finalmente uscito...

Per i pignoli è il primo gioco per FX 2, e il secondo gioco FX dopo il celeberrimo Starfox/Starwing, e, tanto per cambiare, ci viene dalla stessa Argonaut (quella di Starfox), che si è occupata della realizzazione, mentre l'idea originale del gioco è della stessa Nintendo.

Ok, la parte informativa l'abbiamo quasi esaurita, solo un'ultima cosa: anche chi non sa cosa sia il chip FX avrà capito dalle foto che non si tratta di nient'altro che di un integrato incluso nella cartuccia con il compito di velocizzare tutte le operazioni riguardanti poligoni. Il chip FX 2 è poi ancora più veloce e, a quanto avevo sentito dire, doveva anche essere in grado di fare del texture mapping, notizia evidentemente infondata visto che di texture nel gioco non mi sembra proprio di averne vista.

Wildtrax è un gioco di corse decisamente originale: vi vedo già lì tutti pronti a fare confronti con il celebratissimo Virtua racing per Megadrive, ma la cosa è abbastanza superflua. Si tratta di giochi diversi: Virtua Racing è un gioco di corse più classico, veloce, frenetico, tutto curve al limite e sorpassi. Wildtrax non punta certo sulla velocità, ma su una quantità di opzioni complementari, gadget, circuiti più vari, sezioni bonus e, soprattutto, un aspetto molto divertente e spiritoso: sotto questo aspetto lascia indietro il lineare Virtua Racing di diversi punti.

Anzitutto avete la possibilità di scegliere tra quattro veicoli descritti nei box appositi, con diverse caratteristiche di resistenza ai danni, accelerazione e turbo boost. A dire il vero i mezzi che guidate sono più di quattro: tra i vari livelli ci sono infatti alcune sezioni bonus in cui dovete raccogliere un certo numero di oggetti in un tempo limite. In una di queste sezioni vi trovate, per esempio, alla guida di un autotreno articolato 2000 tons carico

4WD

E' un vero carro armato: per distruggere questo fuoristrada a quattro ruote motrici dovrete beccare tutti i muri del circuito.

COUPE'

E' probabilmente il giusto mezzo: è abbastanza resistente, ha una buona accelerazione e anche una certa quantità di turbo boost.

F1

Una formula 1 dall'aspetto tondeggiante: meno resistente della precedente ma con una grande accelerazione e un ottimo boost.

MOTO

Personalmente la trovo incontrollabile: è agilissima, fin troppo però, schizza in un attimo da una parte all'altra della pista e ci vuole un po' di pratica per usarla con profitto.

CAMION

Come ho detto prima, è grosso, lento e poco maneggevole. Però se riuscite a guidarlo siete veramente bravi (e poi lo sa anche il bambino: più ce n'è, meglio è. NdMA)

MA

Però! Nonostante la bocciatura anticipata dell'autorevole (ma elitaria) rivista anglosassone Edge, Wildtrax risulta essere davvero uno spasso. Come la mettiamo? In ogni modo, il gioco in questione è un divertente mix tra una specie di Virtua Racing superdeformed e Mario Kart. La grafica poligonale è sufficientemente veloce e parecchio dettagliata, il sonoro è a livelli competenti (le musiche fanno proprio pena ma gli effetti sono carini) e le piste non sono pochissime (dodici normali, quattro per la versione "stunt" e altre quattro per il doppio - se non avete voglia di fare i calcoli, sono in tutto ventiquattro. Oops! C'è il bonus, venticinque). L'idea di far guidare cinque veicoli differenti (monoposto, coupé, 4x4, moto e camion) è parecchio interessante e consente differenti stili di gioco (anche se moto e camion si usano solo in occasioni eccezionali) - insomma, il voto lo sapete leggere anche voi e la recensione pure: io vi ho detto che penso del gioco, e cioè che mi piace. Fate un po' i vostri calcoli.

di mattoni, con il freno a mano dimenticato e le gomme lisce: la cosa più leeenta, pesante e immanovrabile che mi sia capitata in mano. Sterzate adesso e curvate tra tre mesi, sembra un'offerta della FIAT; completare il circuito col camion è una vera impresa.

Le macchine di Wildtrax, con gli occhioni al posto dei fari, l'aspetto tondeggiante nipponico nonostante siano costituite da squadrati blocchettoni, pronte a cadere a pezzi e a ricomporsi dopo essersi schiantate, non hanno solo l'aspetto originale. Oltre ai soliti comandi per attivare il Turbo Boost e le curve in derapata, hanno un inconsueto metodo di sorpasso (detto tra noi è una delle cose più scomode del mondo da utilizzare): in caso la strada sia troppo stretta potete sollevarvi con dei trampoli sopra le ruote e passare a mezz'aria il vostro avversario (e per le gallerie come la mettiamo?).

Anche le piste sono decisamente inconsuete: non sono certo dei circuiti di Formula 1, ma, seguendo diversi temi (foresta, paesaggio innevato, strada costiera) sono pieni di ostacoli, curve estreme e saliscendi: sembra insomma più un fuoristrada di una pista. Inutile dire che prendere ostacoli in fronte porterà ben presto a zero la vostra barra dei danni, così come utilizzando troppo il Turbo boost vi troverete presto a secco, sparsi per la pista potrete comunque trovare gli appositi bonus.

Che dire? Wildtrax è un gioco decisamente divertente, vario, completo e ben studiato. Non è troppo veloce (nonostante sia ben fluido, insomma è programmato bene), ma non intende esserlo, e anche graficamente ci sono alcuni scenari bellini. Abbastanza negativa è invece l'opzione per due giocatori con lo split screen, il testa a testa diventa ben presto abbastanza monotono: il caso di un gioco che per due giocatori è meno divertente che da soli è evento ben raro!

Complessivamente devo dire però che non mi è piaciuto moltissimo, la mia è un'opinione del tutto personale, ma continuo a preferire giochi come Rock 'n' Roll Racing: molto meno vario, ma più semplice, immediato, cattivo e divertente.

Wildtrax è comunque, oggettivamente, un ottimo gioco, non dubito che avrà presto un grosso successo...

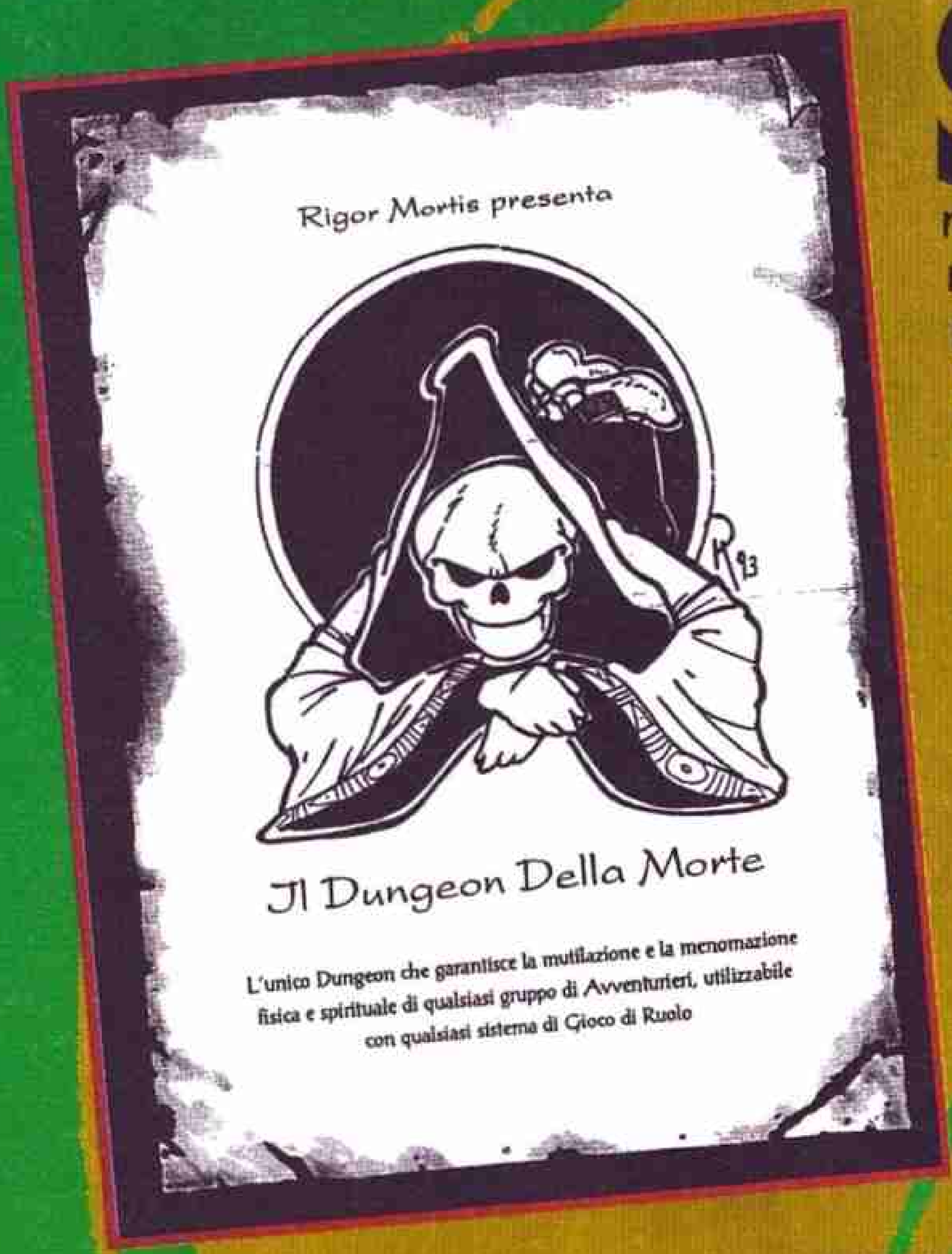
Stefano VF Giorgi

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + E fluida, simpatica e perfino varia + Il chip FX fa il suo dovere	91
SONORO -Saranno pure caratteristici ma... +i motivetti non mi sono piaciuti	82
GIOCABILITÀ +Divertente da vedere e da giocare -La moto richiede pratica	87
LONGEVITÀ +Tanti livelli che rigiochi volentieri -Negativo per due giocatori	86
NINTENDO	88

NEWEL srl
DISTRIBUZIONE
Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano
Tel. 02/3270226 - Fax 02/33000035
DISPONIBILE PER:
MEGADRIVE *
SUPERNINTENDO *
GAME BOY
GAME GEAR
* IN OGNI CONFEZIONE UNA FAVOLOSA MAGLIETTA MORTAL KOMBAT OMAGGIO
NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU
MORTAL KOMBAT II
TUTTI I PRODOTTI ACCLAIM SONO DISTRIBUITI IN ITALIA DA NEWEL
MIDWAY
Acclaim
MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved. Used by Permission.

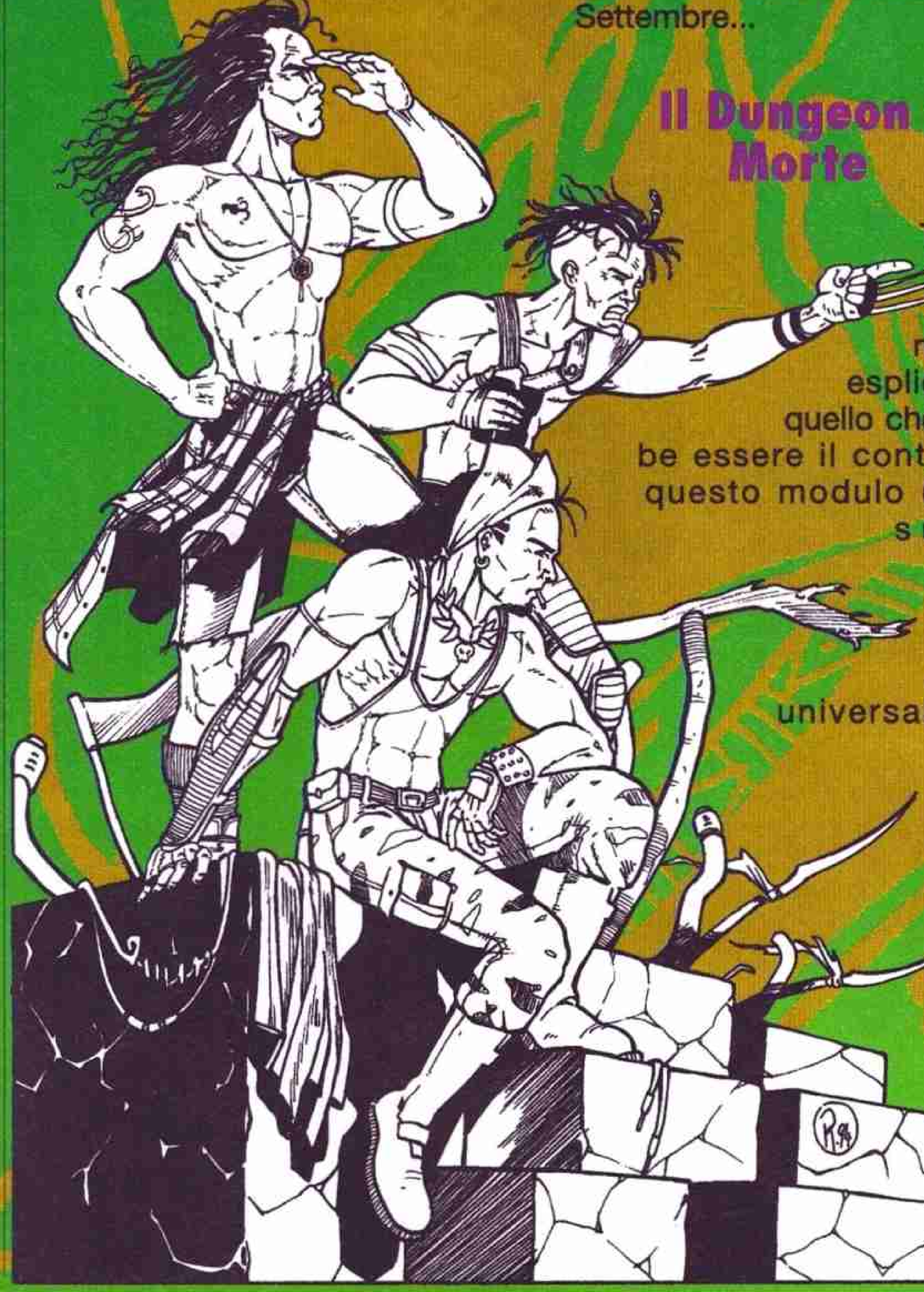
ROGUE'N'ROLE

Pausa estiva (finalmente)(per Christian è il 3 luglio NdAlex), durante la quale avremo la possibilità di riposarci, divertirci, e attendere pazientemente le prossime future uscite.



Siamo freneticamente in attesa di ciò che le case italiane di GdR hanno intenzione di regalarci, sono infatti in arrivo espansioni e moduli per un po' tutti i giochi che già sono usciti, e in più si parla di alcuni giochi nuovi. Rimandandovi ai prossimi mesi per avere maggiori informazioni su ciò che uscirà, vi invito caldamente a leggere le pagine scritte da Andrea su Aggiungi un posto al tavolo, dove annuncia l'arrivo in italiano di Magic, uno dei più sconvolgenti giochi che si siano mai visti.

Ma parlando invece di cose serie ecco la recensione di due prodotti (entrambi Stratelibri), la cui uscita è stata annunciata per Settembre...



Il Dungeon della Morte

Titolo estremamente esplicativo su quello che dovrebbe essere il contenuto di questo modulo (un altro supplemento universale con il vantaggio di poter essere e utilizzato per qualunque sistema di GdR). Citando la prefazione, lo scopo ultimo di questo modulo è "garantire la mutilazione e menomazione fisica e spirituale di qualsiasi gruppo di avventurieri". L'atmosfera che si respira tra le pagine del modulo è di esilarante violenza e perfidia, e le illustrazioni che ne condiscono le pagine sono di Riccardo "Rigor Mortis" Crosa.

Il modulo è estremamente divertente, e l'acquisto è vivamente consigliato, non fosse altro per le vignette che hanno come protagonisti i compagni del Rigor, poste a illustrare il corretto funzionamento delle trappole.

La Libera Prigione di Valle della Morte

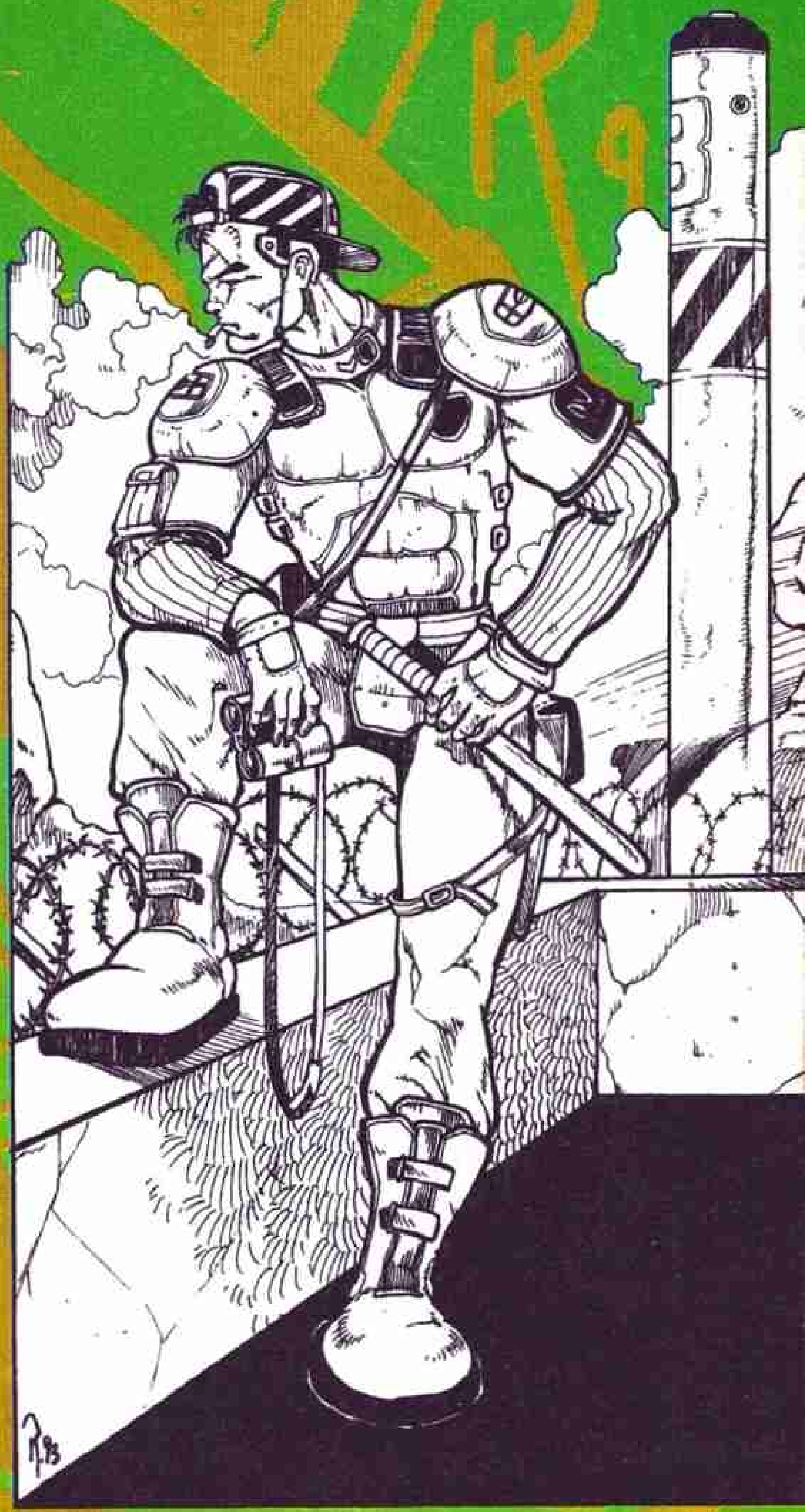
Questa volta, invece, abbiamo a che fare con un modulo per Cyberpunk. Si tratta di un prodotto che ci descriverà un complesso come se ne sono visti pochi, una sorta di regione detentiva estremamente Mad-Maxiana, con bande di criminali su dune buggy e armi bianche improvvisate, dove la violenza e l'avventura sono all'ordine del giorno. Il modulo era originariamente dell'Iron Crown (per Cyberspace, come d'altronde lo era anche Giù nello Sprawl). Molto interessante è la sezione dedicata agli equipaggiamenti, ai veicoli e alle armi tipiche di questa regione: una vasta gamma di ogni tipo di gingillo adatto a fare del male! Chiaramente ampia la sezione dedicata alla descrizione della regione (con tanto di luoghi interessanti e da evitare) e comprensibilmente estesa quella dedicata ai personaggio tipici, ai gruppi di detenuti e alle figure di spicco. La definizione corretta del modulo in lingua originale era Sourcebook per Campagna, in quanto talmente vasta è la mole di informazioni contenute che ci si può tranquillamente ambientare un'intera campagna.

Nonostante il fatto che originariamente non era Talsorian, e quindi non certo previsto per il sistema Cyberpunk 2020, il prodotto finito risulterà essere completamente compatibile con tale versione.

Un eccellente prodotto, in grado di garantire scenari appassionanti per Master e Giocatori.

Buon Divertimento

Christian Antonini



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

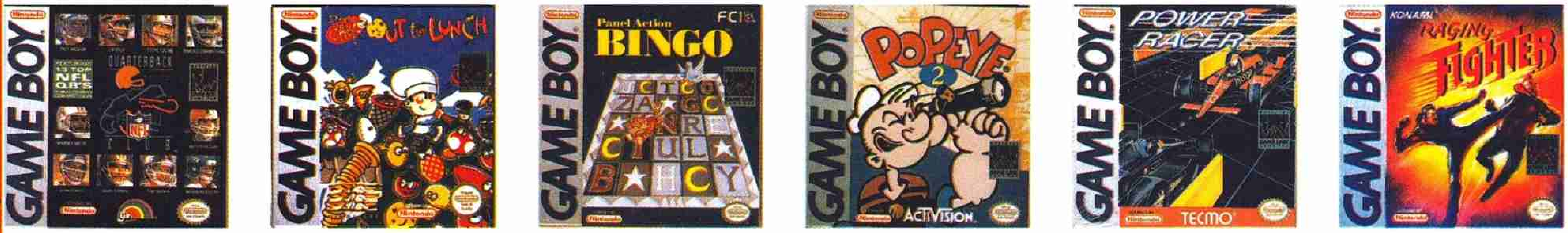
GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

LIT. 59.000 | LIT. 59.000 | LIT. 39.000 | LIT. 65.000 | LIT. 59.000 | LIT. 65.000

LIT. 49.000 | LIT. 49.000 | LIT. 49.000 | LIT. 65.000 | LIT. 69.000 | LIT. 49.000

LIT. 55.000 | LIT. 39.000 | LIT. 59.000 | LIT. 58.000 | LIT. 69.000 | LIT. 65.000



LIT. 65.000 | LIT. 75.000 | LIT. 69.000 | LIT. 49.000 | LIT. 39.000 | LIT. 39.000

LIT. 65.000 | LIT. 65.000 | LIT. 65.000 | LIT. 52.000 | LIT. 65.000 | LIT. 59.000

LIT. 75.000 | LIT. 39.000 | LIT. 39.000 | LIT. 59.000 | LIT. 49.000 | LIT. 69.000

TUTTI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI NELLE PAGINE **COMPUTER ONE**, SONO REPERIBILI ANCHE PRESSO I NOSTRI CENTRI AFFILIATI. **CERCA L'ELENCO PRESENTE IN QUESTA RIVISTA**

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

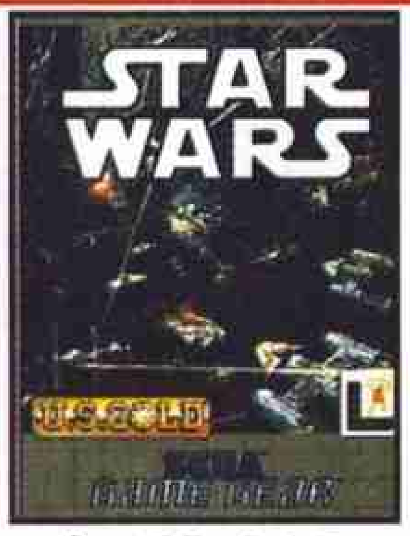
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

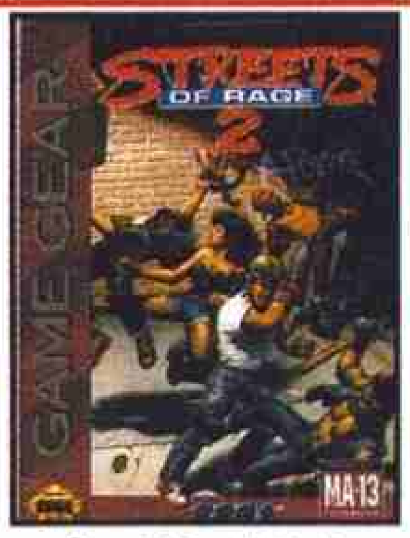
SUPER OFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

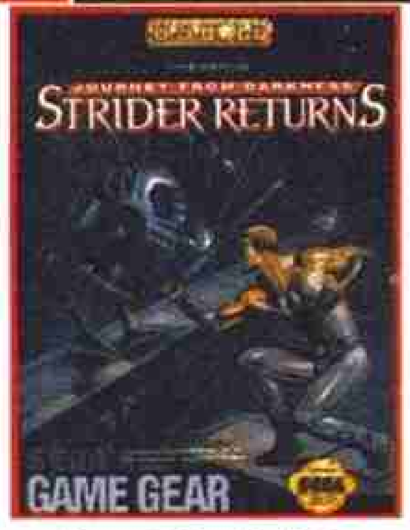
L. 85.000



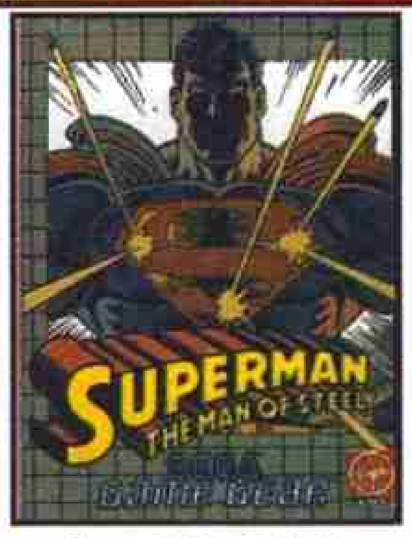
L. 79.000



L. 79.000

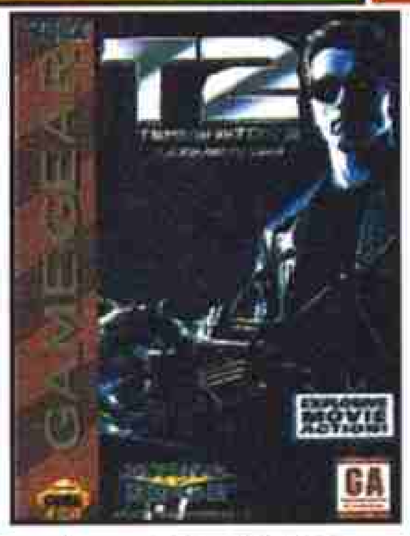


L. 79.000



L. 56.000

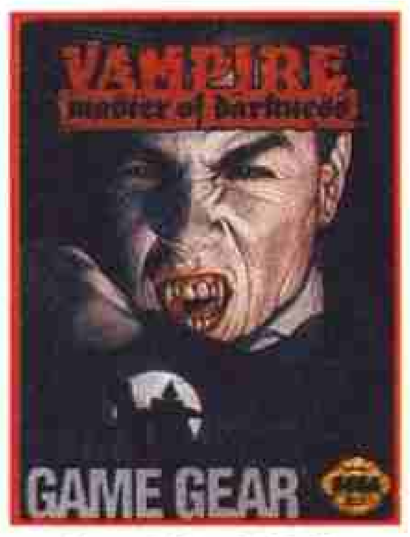
L. 49.000



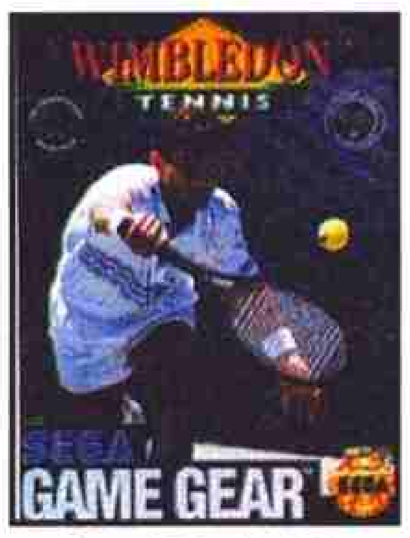
L. 69.000

L. 56.000

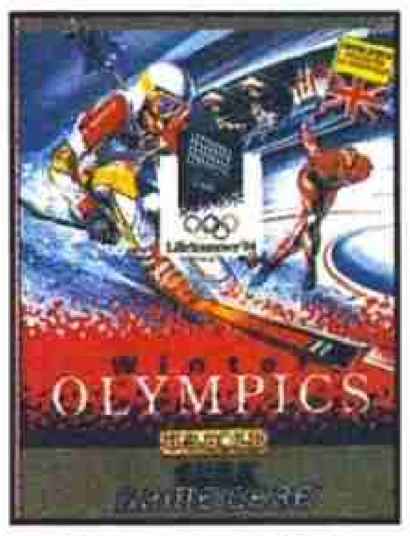
L. 53.000



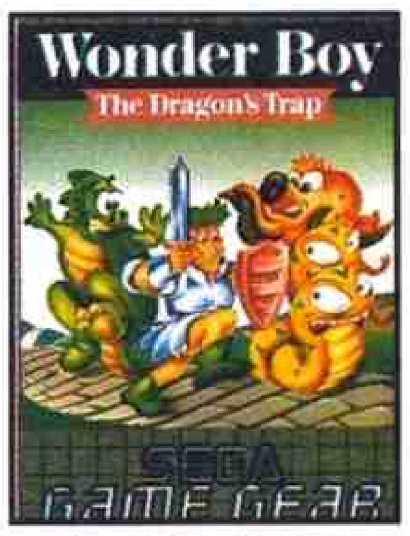
L. 75.000



L. 47.000



L. 79.000



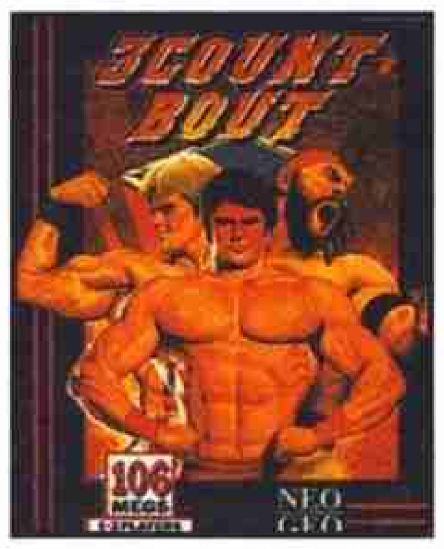
L. 39.000

L. 79.000

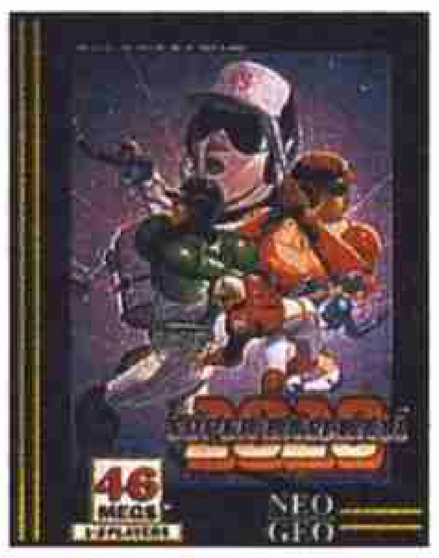
IRRIPETIBILE OFFERTA

VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

CONSOLE SNK NEO GEO PAL + 1 JOYSTICK solo L. 499.000



L. 99.000


L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

DISPONIBILI INOLTRE TUTTE LE ULTIME NOVITA' A PREZZI I M B A T T I B I L I. TELEFONA SUBITO

ALCUNI ESEMPI ?

TOP HUNTER L. 339.000 - SUPER SIDEKICK 2 L. 339.000

SOCCER BRAWL L. 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari Garanzia 12 mesi I prezzi possono subire variazioni senza preavviso Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Siete tornati dalle vacanze, intristiti dall'ormai imminente ritorno alla normale routine? Non preoccupatevi, perché sta arrivando il più divertente, rapido, appassionante e coinvolgente gioco dell'ultimo secolo!!!

MAGIC
L'ADUNANZA

Innanzitutto due premesse. La prima è che Magic, prodotto originariamente dalla società americana Wizards of the Coast e, quindi, tradotto per noi dalla Stratelibri, è un gioco di carte. Sì, avete capito bene, proprio uno di quei giochi dove servono solo le carte (almeno quelle sapete cosa sono, vero?!?) e un foglio su cui segnare i punti. Niente tabellone, niente schede, niente dadi, niente personaggi; niente altro. A questo punto immagino già i vostri moti di dubbio, perplessità, disapprovazione e persino disgusto, ma vi assicuro che sono assolutamente inutili: la seconda premessa è, infatti, che Magic è realmente il più grande capolavoro ludico di questi anni, forse di tutto il secolo se si esclude l'utilizzo dell'elettronica nel campo del gioco, e che una volta provatolo non riuscirete più a staccarvene. Pensate che esageri? In redazione sono pochissimi coloro che ancora non sono caduti sotto il fascino di Magic e la loro resistenza si fa sempre più debole!

Passiamo comunque a esaminare il gioco vero e proprio. Naturalmente bisognerebbe vederlo o - ancora meglio - provarlo per poterne comprendere appieno l'appeal, ma intanto avrete modo di farvi un'idea del suo funzionamento. Come tutti i giochi più geniali, Magic è estremamente semplice e immediato, con un regolamento raccolto all'interno di poche paginette. Si tratta, in pratica, della simulazione di uno scontro tra Maghi, dove le carte assumono il valore di incantesimi e stregonerie. In particolare, le carte possono essere distinte in sei categorie differenti: terre, creature, stregonerie, incantesimi, pause e interruzioni, ciascuna delle quali possiede particolari proprietà e modalità di utilizzo. Le terre, assolutamente indispensabili, costituiscono in pratica la capacità magica dello Stregone, quelli che nei Giochi di Ruolo vengono comunemente indicati come punti magia; è in base al numero di terre presenti sul tavolo che possono essere attivati determinati incantesimi. Ciascun giocatore può mettere in gioco una terra per turno, che potrà quindi essere utilizzata in qualsiasi momento e quante volte lo si desidera (con l'unico limite di una volta per turno) Le creature costituiscono invece la parte fisica dello scontro, i guerrieri o mostri che ciascun contendente mette in campo per ferire l'avversario. Ogni creatura viene identificata - oltre che da un costo di evocazione, come tutte le altre carte a eccezione delle terre - da un punteggio di attacco e uno di difesa: il primo rappresenta il danno che la creatura, in caso di combattimento, infligge all'avversario (sia questo un'altra creatura o il mago stesso), mentre il secondo costituisce il numero di danni che può sopportare in un turno prima di morire. Le stregonerie sono la parte che più si avvicina al concetto di magia, e rappresentano incantesimi diretti, solitamente di attacco, spesso simili a quelli che possiamo ritrovare in un qualsiasi GdR fantasy: Palla di Fuoco, Disintegrazione, Cura Ferite e via dicendo. Diversa è invece la funzione degli incantesimi, prevalentemente usati per potenziare o indebolire una creatura, prevenire determinati attacchi o ferire l'avversario in maniera piuttosto subdola. Questi, a differenza delle stregonerie, che vanno scartate

immediatamente dopo l'uso, vengono lasciati in gioco una volta sul tavolo e possono essere usati a più riprese. Le magie istantanei e interruzioni servono per intervenire durante il turno dell'avversario, impedendogli di mettere in gioco una carta, bloccando il suo attacco o indebolendolo quando meno se lo aspetta. La differenza tra questi due tipi di carte è legata unicamente alla velocità con cui vengono azionate, come viene perfettamente spiegato all'interno delle istruzioni.

A questo punto, troviamo una seconda suddivisione delle carte, per essere precisi in cinque differenti scuole di magia: le carte verdi, legate alla natura, quelle rosse, legate alla terra e al fuoco, le blu, dell'acqua e dell'aria, le bianche, dall'atmosfera sacra e religiosa, e le nere, potenti quanto autodistruttive. Ciascuno di questi colori è composto dai sei tipi di carte sopra descritti e utilizza terre di genere diverso (per esempio, le isole per i blu e le paludi per le nere). A queste cinque si aggiunge poi un gruppo a sé stante, quello degli artefatti, a loro volta suddivisi in creature artefatti e artefatti veri e propri, dal funzionamento simile agli incantesimi.

Chiarito dunque, almeno a grandi linee, come sono suddivise le carte, vediamo come vengono preparati i mazzi da gioco e come si svolge una partita. Magic si può acquistare in mazzi, composti da 60 carte ciascuno, o in bustine, da 15 carte. Il contenuto di entrambi è assolutamente casuale, e non è assolutamente detto che si riescano a trovare le carte che si stanno cercando. In realtà, le carte sono in totale 320, a cui si aggiungeranno presto alcune edizioni a tiratura limitata, ciascuna delle quali possiede caratteristiche proprie, e sono divisibili in comuni, non comuni e rare. Questo significa che trovare carte molto potenti è abbastanza difficile, mentre si trovano sempre delle terre. La conseguenza più diretta è che, al gioco vero e proprio, si affiancano anche il collezionismo (tutte le carte sono illustrate da bravissimi artisti) e lo scambio, nel tentativo di costruire un mazzo più potente possibile. Ogni giocatore è libero di costituire un mazzo da gioco come meglio preferisce, utilizzando quanti colori vuole, e con un unico limite al numero di carte: devono essere più di 40 (ne volete mille? Contenti voi...)

Le partite hanno inizio con il pescaggio, casuale, di sette carte da parte di ogni giocatore. Colui che deve cominciare pesca quindi un'ottava carta e inizia a giocare i propri incantesimi: ogni turno si può mettere in campo una terra, da usare anche immediatamente, e tutte le magie che si possono attivare con i punti mana disponibili. Si passa quindi alla fase di attacco (sempre che ci siano creature in gioco), dove il giocatore di mano dichiara con chi vuole effettuare l'offensiva e il difensore sceglie come distribuire le proprie creature e come giocare, eventualmente, i propri incantesimi. Una creatura che attacca è poi impossibilitata a parare nel turno dell'avversario, quindi è necessario pensare bene alle proprie mosse.

Gli elementi che fanno di Magic un vero e proprio capolavoro sono molti: innanzitutto la varietà di carte - e la conseguente varietà nelle partite, poiché ogni carta ha particolari peculiarità -, la loro qualità grafica, la velocità degli scontri e la semplicità delle regole, la possibilità di effettuare scambi, di creare una collezione completa, l'uscita continua di nuove espansioni di gioco, la possibilità di giocare in qualunque ambiente (anche in macchina, sempre che non si stia guidando), la possibilità di giocare da due a sei giocatori e tanto altro ancora. Insomma, se volete comprare un gioco nei prossimi mesi, comprate Magic; se non avete intenzione di comprare alcun gioco, comprate Magic lo stesso, e non ve ne pentirete.

INTERVISTA ALLA WIZARDS OF THE COAST

In occasione della firma del contratto, per la traduzione di Magic, tra Stratelibri e Wizards of the Coast, il Presidente di quest'ultima, Peter Atkinson, il Vice-Presidente, Jay Hays, e il Direttore, John Jordan, sono venuti in Italia; inutile aggiungere che non ci siamo fatti scappare l'occasione per realizzare una bella intervista...

A: prima del travolgente arrivo di Magic, i giochi di carte non hanno mai goduto di una grande attenzione da parte del pubblico giovanile. Da cosa nasce la decisione di realizzare Magic?

Peter Atkinson: in realtà non siamo partiti direttamente con l'idea di fare un gioco di carte. Richard Garfield (il geniale inventore di Magic) è venuto a proporcelo e noi abbiamo capito subito che si trattava di un grande gioco. Crediamo nei giochi di qualità, non importa che siano giochi di carte, di ruolo o di simulazione.

A: quanto tempo è stato necessario per realizzare il gioco? E quanto di questo è stato dedicato al play-testing (le prove per migliorare e bilanciare il gioco; NdR)?

Peter Atkinson: per arrivare al Magic che oggi conosciamo ci sono voluti circa due anni, dei quali almeno un anno e undici mesi sono stati dedicati al play-testing. Oltre alla geniale mente di Garfield, anche i play-tester hanno giocato un ruolo di primaria importanza. Si tratta di giocatori estremamente bravi e capaci, che hanno cercato di rendere i meccanismi di gioco più semplici e chiari possibili, stando sempre bene attenti al perfetto bilanciamento delle carte.

A: quanto è rimasto dell'idea originale e quanto è stato cambiato

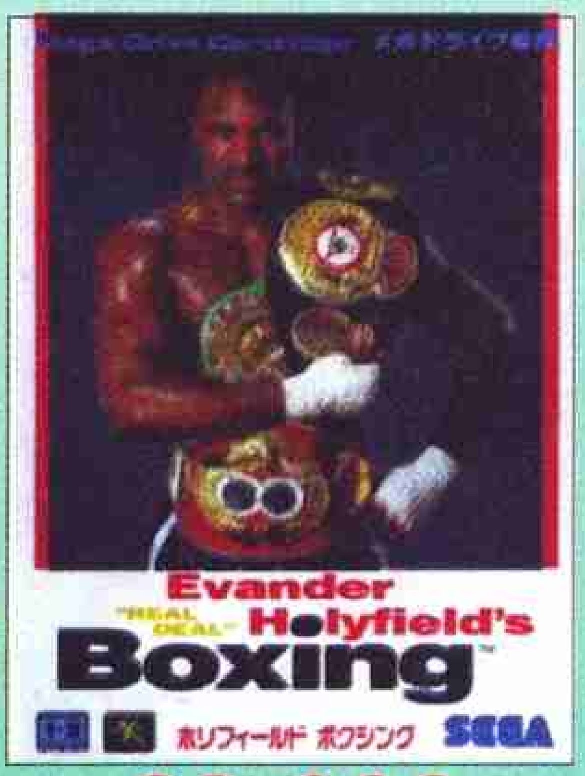
NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

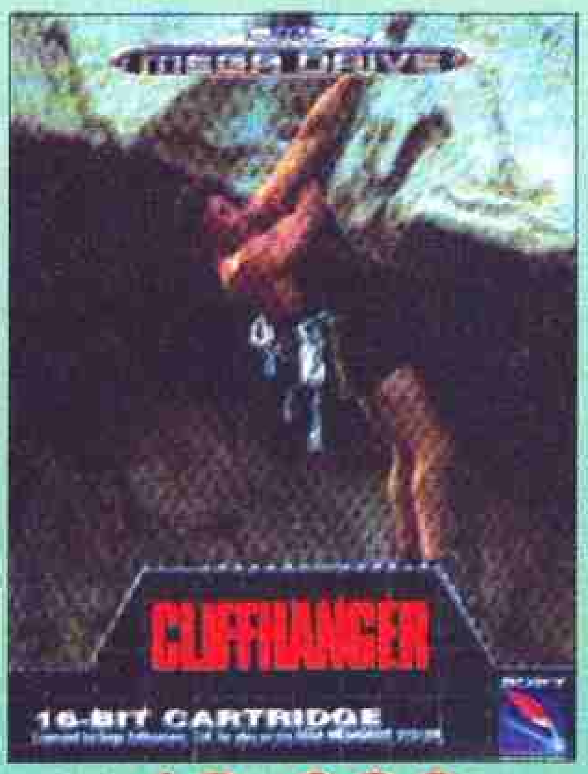
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

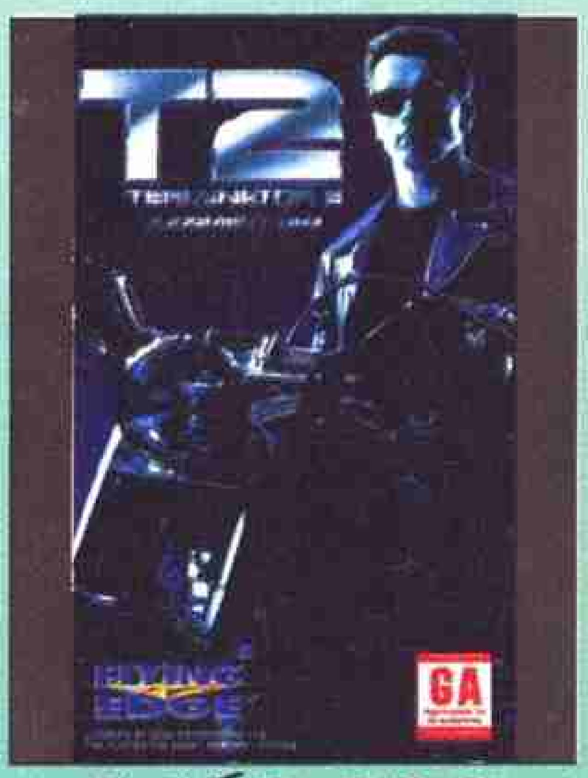
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



29.000



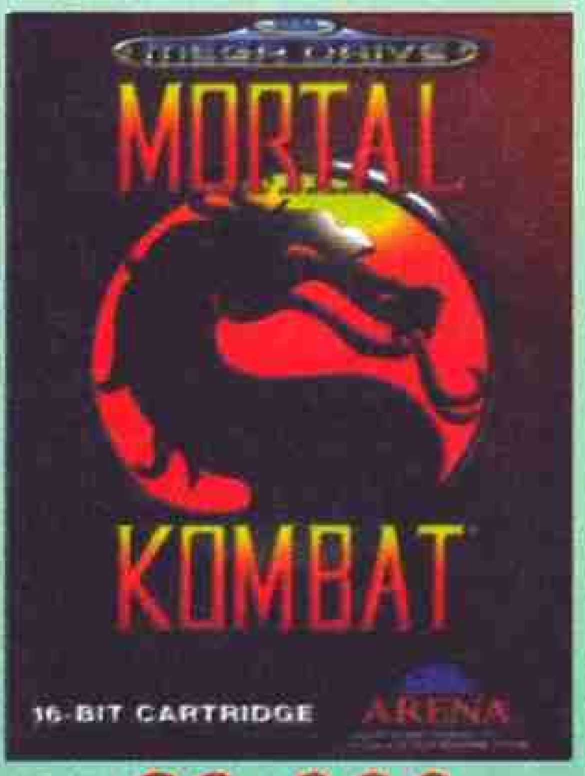
49.000



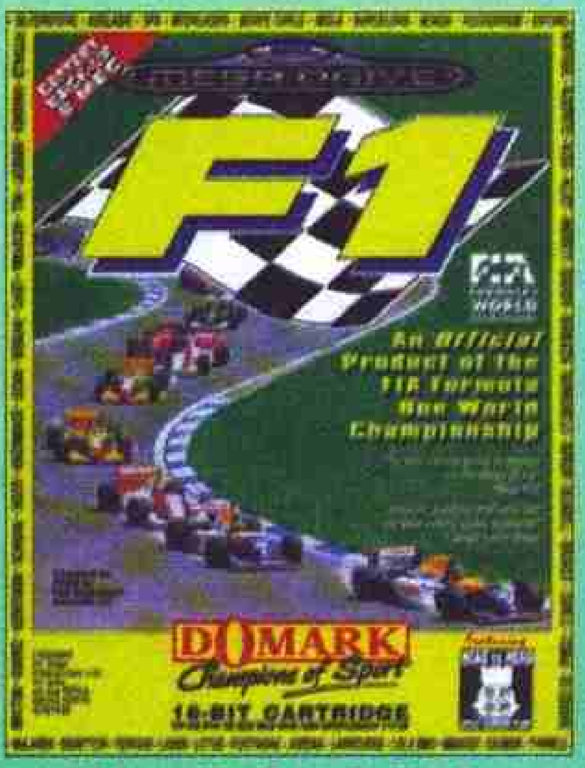
L. 69.000

L. 69.000

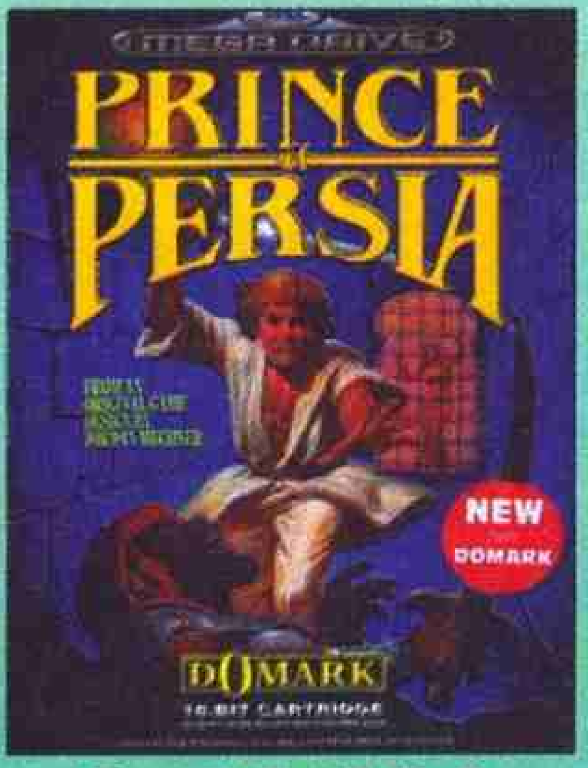
69.000



89.000



L. 89.000

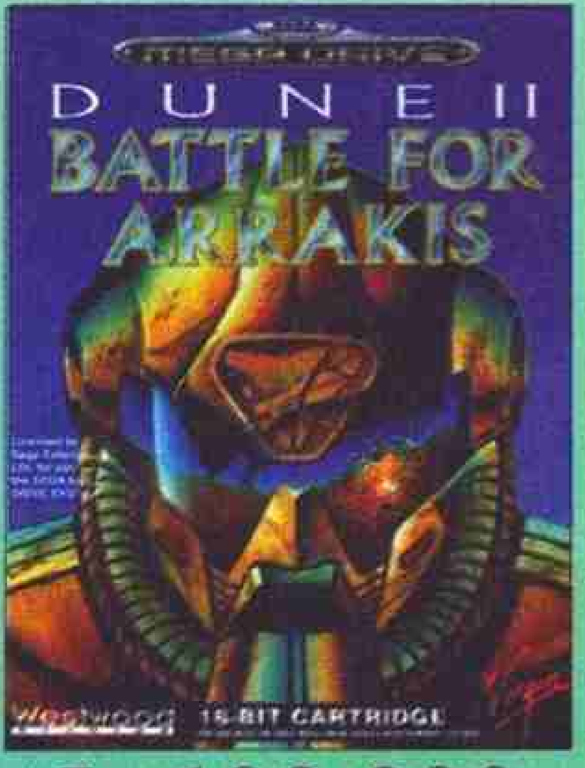


L. 89.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 99.000



L. 129.000

SPECIALE 3DO

3DO

+ JURASSIC PARK

A SOLE £. 999.000

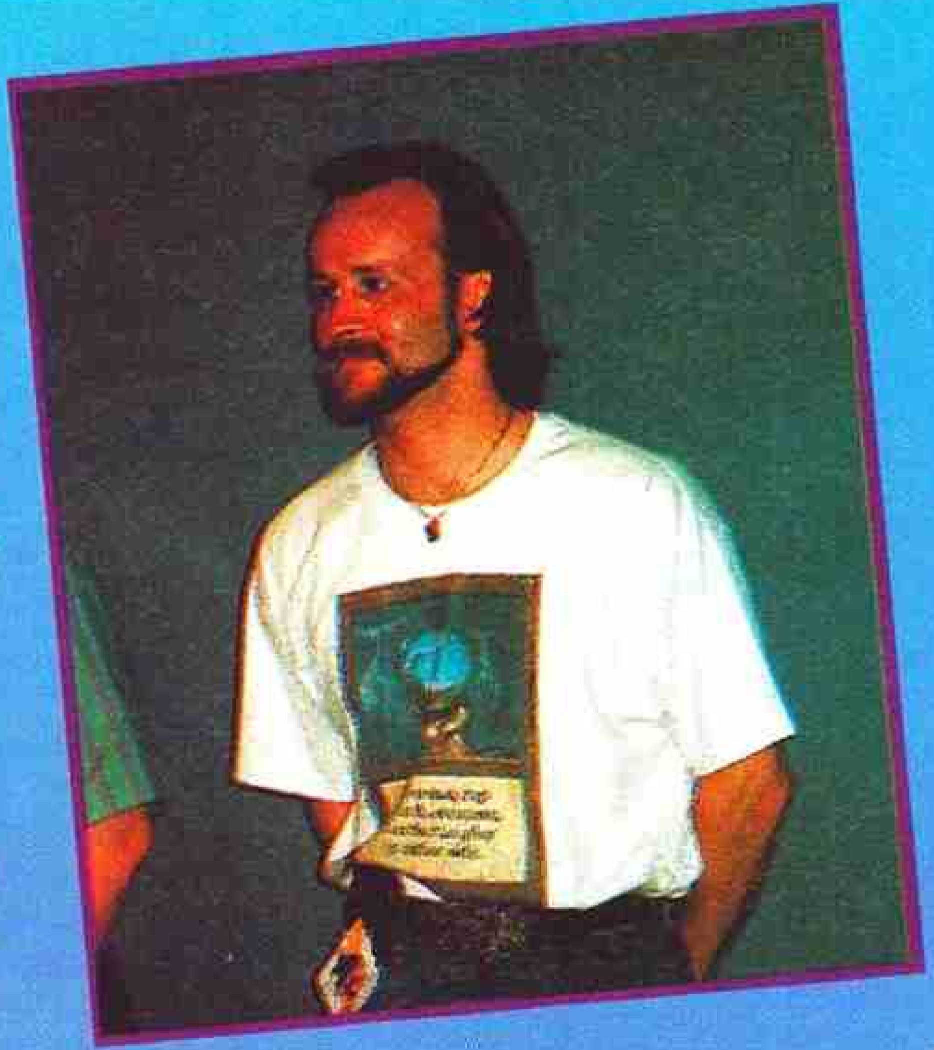
VASTA GAMMA DI GIOCHI DISPONIBILI

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

MAGIC
L'ADUNANZA

durante questi due anni?
Peter Atkinson: bisognerebbe chiederlo a Garfield. Come ho già detto, comunque, il ruolo dei play-tester è stato fondamentale e sicuramente hanno contribuito a fare di Magic quello che è oggi.
A: perché è stata scelta proprio un'ambientazione fantasy? Magic poteva essere adattato a qualsiasi genere...
Peter Atkinson: proprio per questo. E, tra tutti i generi, il fantasy era quello che Garfield preferiva.
A: quali consigli potete dare a coloro che si affacciano per la prima volta al mondo di Magic?
Peter Atkinson: state attenti agli scambi. Non date via le vostre carte fino a quando non ne avete compreso il vero valore, sia come rarità che come utilità, a meno che non ci sia qualcuno di cui potete fidarvi a spiegarvele. Fate attenzione alle carte che sembrano forti, ma che in realtà vengono usate poco e solo in occasioni particolari: più il mazzo è snello, più è facile trovare le carte giuste nel momento giusto. Non utilizzate più di due o tre colori all'interno di un mazzo.
A: quanti mazzi e quante bustine sono state stampate al momento?
Peter Atkinson: per rispondere avrei bisogno di consultare i dati esatti. Sicuramente due milioni di mazzi e dieci milioni di bustine.
A: qual è l'età media dei giocatori negli USA?
Peter Atkinson: dai 14 ai 30 anni. Non esiste in realtà una fascia privilegiata. Varia molto da zona a zona. In prevalenza, comunque, i giocatori sono studenti, programmatori e ingegneri.
A: sicuramente, dopo il grandissimo successo di Magic, altre case editrici si getteranno sui giochi di carte. Non temete la loro concorrenza?
Peter Atkinson: no. Primo, perché devono riuscire a realizzare un prodotto altrettanto valido, non basta che mettano in commercio un semplice gioco di carte. Secondo, l'arrivo di nuovi titoli non farà altro che allargare il mercato, e questo è un bene per tutti.
A: pensate che esista il mazzo perfetto?
Peter Atkinson: due risposte. La prima è che ogni mazzo è potenzialmente perfetto. Basta che arrivino le carte giuste al momento giusto e che si utilizzi una strategia di gioco ben precisa. La seconda è che si può creare un mazzo capace di vincere alla prima mano, ma questo renderebbe il gioco noioso e senza senso. In realtà non vuole dire niente il numero di carte che si possiedono o la loro forza: c'è sempre qualcuno che può batterti!
A: sappiamo che avete in cantiere il progetto di realizzare un gioco dedicato al Signore degli Anelli; si tratterà di un'espansione per Magic o di un sistema a sé stante?
Peter Atkinson: sarà un nuovo gioco. Attualmente ci sono due progetti in fase di sviluppo, e noi sceglieremo il migliore. Stiamo anche realizzando un grande lavoro per cercare degli artisti all'altezza del lavoro, e il responsabile della sezione grafica è estremamente severo in proposito.
A: realizzerete anche giochi ispirati ad altri classici del Gioco di Ruolo, come Cthulhu o



Cyberpunk?
Peter Atkinson: tra poco sarà disponibile Jihad (in teoria dovrebbe già essere in commercio nel momento in cui leggerete questa intervista; NdR), dedicato a Vampiri, presto seguito da Netrunner, sulle orme di Cyberpunk. Saranno entrambi giochi nuovi. Per Jihad siamo molto orgogliosi del lavoro che è stato fatto, e la grafica è davvero eccezionale.
A: quali altri progetti avete per il futuro?
Peter Atkinson: l'anno prossimo faremo uscire un nuovo Gioco di Ruolo, scritto dall'autore di Ars Magica. Per il momento non possiamo dire niente, ma vi assicuro che sarà un gioco da non perdere. Sempre di Garfield uscirà invece Robot Rally, un gioco estremamente divertente e simpatico. Pensate che è stato il primo titolo che ci ha proposto quando si è presentato da noi, lasciando Magic come riserva; naturalmente abbiamo preferito quest'ultimo.
A: qual è, secondo voi, il paese europeo con i migliori giocatori di Magic?
Jay Hays: per ora non abbiamo molti termini di riferimento, ed è ancora presto per dare un giudizio di questo genere. A Denver ho visto un belga veramente bravo, ma questo non vuole dire molto. I tedeschi sono da sempre grandissimi giocatori. Presto, comunque, inizieremo a organizzare tornei nazionali, con finali europee e quindi la finale mondiale durante GenCon (la più grande manifestazione americana per il Gioco di Ruolo e Simulazione; NdR): a quel punto dovremmo essere in grado di dare un giudizio.
A: non temete che aumentando la potenza delle carte a ogni espansione i giocatori si possano stufare, o che questo porti all'inevitabile strapotere di chi ha maggiori disponibilità finanziarie?
Jay Hays: no, per un semplice motivo: è vero che ci sono carte molto potenti, ma è anche sempre più difficile utilizzarle. Molte richiedono ingenti spese di punti magia, magari anche di più colori contemporaneamente, per essere evocate, e richiedono anche delle spese per essere mantenute in gioco. Stiamo sempre molto attenti a non sbilanciare il gioco. Le convention che organizziamo ci sono comunque molto utili per capire come si evolve il mondo di Magic e ci permettono di capire verso quale direzione ci dobbiamo muovere.
A: è prevista una versione su computer di Magic?
Jay Hays: sì. Appena avremo qualche informazione precisa ve lo faremo comunque sapere. Al momento siamo ancora in trattativa.
A: grazie per la vostra disponibilità. Con questo è tutto.

Andrea Fattori

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO

OFFERTA L. 39.000

OFFERTA L. 59.000

OFFERTA L. 59.000

OFFERTA L. 59.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

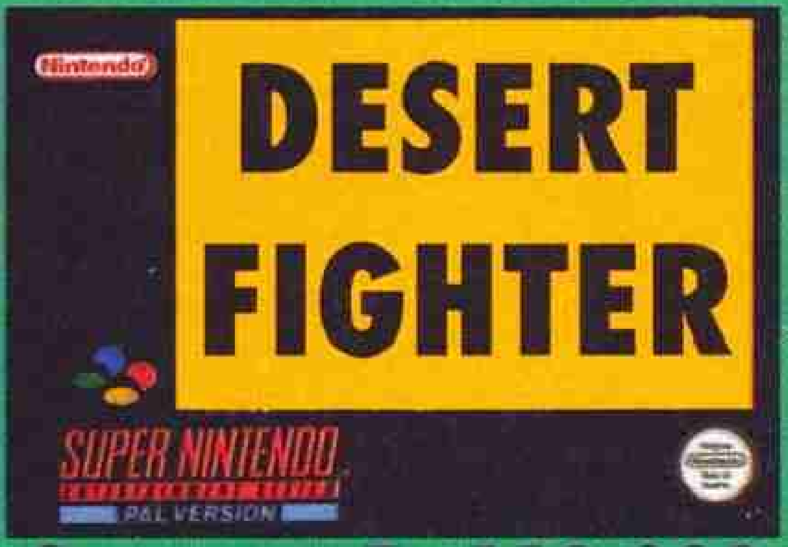
OFFERTA L. 89.000

OFFERTA L. 89.000

OFFERTISSIMA

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

DISPONIBILE

OFFERTISSIMA

OFFERTISSIMA

OFFERTISSIMA

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO
OLTRE 500 TITOLI SEMPRE A MAGAZZINO TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITÀ

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

CONSOLIAMOCI

Bentornati, dopo le vacanze, alla rubrica del commercio videoludico. Forse più avanti troverete proprio quello che state cercando!!! Se invece vorreste vedere pubblicato un vostro annuncio non dovete far altro che indirizzare una missiva, che comprenda una fotocopia di un documento e ovviamente l'annuncio a: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano.

Silvia

Vendo **Game Gear** più TV Tuner e nove giochi a £350.000. Telefonare allo 06/8173523 e chiedere di Emanuele.

Vendo **Game Gear** italiano con due giochi a £210.000. Telefonare allo 0968/724476 e chiedere di Giuseppe.

Vendo le seguenti cassette per **Mega Drive**: Tecmo Superbowl, Davis Cup Tennis, Shadow Run(94), Mortal Kombat, NHL '93 hockey, Mutant League Football. Vendo il tutto a £400.000. Telefonare, ore pasti, allo 0331/640025 e chiedere di Alessandro. Annuncio valido solo per Milano e Varese.

Vendo cartucce per **Sega Master** System: Rocky, Golden Axe, Moonwalker, Vigilante, Aztec Adventure a £25.000 l'una. Telefonare allo 06/5071987 e chiedere di Emanuele.

Vendo **Nintendo** 8 Bit completo di due joypad, trasformatore e imballaggio originale a £100.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce: Battle Toads a £55.000, Kick Off a £50.000, Ghostbusters II a £45.000, Turtles a £55.000, Hook a £40.000, Silius a £45.000, Castlevania a £45.000, Mario Bros II a £50.000, Jackie Chan a £49.000, Mega Man III a £51.000 e Double Dragon a £65.000. Telefonare, dalle ore 19:30 alle ore 20:15, allo 0381/347446 e chiedere di Marco.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Mortal Kombat, Rocket Knight Adventures e Sonic III a £70.000 l'una; Ex Ronza, Bio Hazard Battle e Cyber Justice a £60.000 l'una. Ci saranno sconti per chi acquisterà più di una cartuccia. Spese di spedizione a mio carico. Telefonare, dalle ore 14:30 alle ore 20:30, allo 0594/997508 e chiedere di Francesco.

Vendo i seguenti giochi per **Super Nes**: Dragon Ball Z, Street Fighter 2 (italiano), Street Fighter 2 Turbo (giapponese), Super Mario World, Super Bomberman. Per informazioni telefonare allo 02/22477745 e chiedere di Stefano.

Vendo **PC Engine** Core Graphx 2 con 9 giochi, adattatore per giocare in cinque, quattro joypad a £450.000. Telefonare allo 0331/621289 e chiedere di Fabio.

Vi interessa scambiare cassette per Sega **Mega Drive**? Se siete interessati chiamate lo 011/4340686 e chiedete di Alessandro.

Scambio i giochi **Street Fighter 2** e **Fatal Fury** (in versione europea) in cambio di NHL Hockey 94 o Megaman X (in qualsiasi versione esclusa la giapponese). Telefonare ore pasti allo 0732/24121 e chiedere di Luca. L'annuncio è valido in tutta Italia!!!

Vendo per **Super Nintendo** le seguenti cartucce: Super Kick Off a £55.000, Mr Nutz a l: 100.000, Mortal Kombat a £70.000, Sunset Riders a £90.000, WWF Wrestlemania a £60.000. Telefonare allo 092146057 e chiedere di Francesco (dalle 20:00 in poi).

Vendo Sega **Game Gear** + TV Tuner, trasformatore e tre cartucce. Vendo anche Sega Master System * 5 cartucce, pistola e un joypad. I prezzi sono da concordare. Telefonare allo 0175/30184 e chiedere di Silvio.

Vendo i seguenti giochi per Sega **Mega Drive**: Virtua Racing, Sonic III, Landstalker, Sensible Soccer, Ranger-X e Street Fighter II. Prezzi a partire da £60.000. Telefonare allo 0187/20114 e chiedere di Marco.

Vendo **Commodore 64** più disk Drive 1541 II più sette giochi, un joystick, due programmi di scrittura, il tutto a £300.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 8:00 alle ore 22:00, allo 06/30810856 e chiedere di Alessandro.

Vendo **Ht-767-II**, compatibile con Nintendo, con due joypad a £70.000. Vendo inoltre i seguenti giochi: Lince Force a £25.000, Battle Toads a £35.000 e Jackie Chan a £25.000. Vendo anche in blocco a £140.000. Telefonare, ore serali, allo 0774/307089 e chiedere di Debora.

Vendo per Sega **Mega Drive** le cartucce Centurion a £50.000, Golden Axe II a £30.000, California Games a £30.000 e Granada a £30.000. Vendo anche in blocco a £120.000. Telefonare allo 0185/771446 e chiedere di Alessandro.

Vendo **Super Nintendo Pal** più quattro giochi (Mario World, Batman, Contra III, Zelda III) e converter. Il tutto a poco di £300.000. Vendo inoltre quattro giochi per Sega Mega Drive a £150.000. Telefonare allo 0923/841044 e chiedere di Salvatore.

Vendo **Nes Action Set** più le seguenti cartucce: Super Mario Bros, Duck Hunt, Turtles II, Probotector, Captain Planet, Total Recall, Gremlins II più un porta cartucce e un amplificatore di potenza (davvero non avrei saputo come definirlo meglio) chiamato "Game Genie". Il tutto a £405.000. Oppure scambio il tutto per un Super Famicom con le seguenti cartucce: Super Mario World, Super Mario All Star, Mega Man X e Street Fighter II oppure Fatal Fury o Dead Dance o Looney Tunes-Road Runner. Telefonare, dalle ore 20:00 alle ore 20:40, allo 0574/660734 e chiedere di Alan.

Vendo **Sega Mega Drive** giapponese con trasformatore e la cartuccia Sword of Sodan a £140.000 trattabili. Vendo inoltre Sega Master System II con Alex Kidd incluso e quattro giochi. Il tutto a £100.000. Telefonare allo 011/9857079 e chiedere di Adriano.

Vendo **Game Gear** con TV Tuner e i seguenti giochi: Sonic I e II, Street of Rage II, Super Kick Off, Super Monaco GP II, Spider-Man Return of the Sinister Six, Devilish e Columns. Il tutto a £300.000. Telefonare, ore pasti, allo 0823/304239 e chiedere di Mimmo.

Vendo Sega **Master System II** con un joystick e le seguenti cartucce: Castle of Illusion, Hang On, Power Strike, Aztec Adventure, Teddy Boy, Ghost House e Alex Kidd in memoria. Il tutto a £250.000. Telefonare allo 081/7434642 e chiedere di Claudio. Annuncio valido solo per Napoli e dintorni.

Vendo **Game Boy** completo di cuffie, cavo di collegamento, Tetris, Alien III. Il tutto a £90.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 049/851054 e chiedere di Andrea.

Vendo cartucce per **Super Nes** a partire da £30.000. Più di quaranta titoli tra cui: Macross, Mortal Kombat, GP-1, R-Type III, Super Turrican. Telefonare allo 035/988242 e chiedere di Lorenzo.

Vendo **Nintendo Nes** più due joypad, pistola zapper e le seguenti cartucce: Super Mario Bros, Duck Hunt, Konami Soccer, Robocop II, Rad Racer, Duck Tales II, Time Lord e Prince Valiant. Il tutto a £350.000. Oppure scambio il tutto con Super Nintendo con un joypad e due cartucce o anche con Mega Drive con joypad e due cartucce. Telefonare, ore pasti, allo 0464/672109 e chiedere di Davide.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni esclusa domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee | MULTIMEDIALE | FAX 051-344.906 o 345.100

OFFERTA SPECIALE
SEGA MEGA CD 2 + ROAD AVENGER
L. 399.000

GIOCHI PER MEGA CD

AFTER BURNER 3	L.	59.000
SPIDERMAN VS KINGSPIN	L.	59.000
DRACULA	L.	69.000
WWF STEEL CAGE	L.	69.000
NFL FOOTBALL	L.	49.000
RACING ACE	L.	69.000
TERMINATOR	L.	69.000
PUGGSY	L.	49.000
MANSION	L.	59.000
REVENGE OF NINJA	L.	59.000
LETHAL ENFORCERS	L.	99.000
CHUCK ROCK	L.	29.000
COBRA COMMANDO	L.	29.000
SEWER SHARK	L.	29.000
PRINCE OF PERSIA	L.	49.000
WOLFCHILD	L.	59.000
JAGUAR XJ220	L.	49.000
SHERLOCK HOLMES 2	L.	59.000
DOLPHIN	L.	39.000
ROBO ALESTE	L.	59.000
THUNDER HAWK	L.	59.000
MONKEY ISLAND	L.	69.000
STELLAR 7	L.	49.000
CLIFFHANGER	L.	49.000
BILL WALSH FOOTBALL	L.	69.000
CHUCK ROCK 2	L.	49.000
JURASSIC PARK	L.	39.000
MICROCOSM	L.	69.000
DRAGON'S LAIR	L.	115.000
NHL PA HOCKEY 1994	L.	99.000
GROUND ZERO TEXAS	L.	129.000
TERZA GUERRA MONDIALE	L.	99.000
SILPHEED	L.	115.000
REVENGE OF NINJA	L.	89.000
RISE OF THE DRAGON	L.	99.000
WING COMMANDER	L.	49.000
AX 101	L.	69.000
DARK WIZARD	L.	79.000
HEAVENLY SIMPHONY	L.	109.000
FIFA INTERNAT.SOCCER	L.	99.000
REBEL ASSAULT	L.	109.000
VAY (LUNAR 2)	L.	119.000
TOMCAT ALLEY	L.	109.000
SENSIBLE SOCCER	L.	99.000

PANASONIC 3D0 - OFFERTA SETTEMBRE L. TELEFONARE

STREET FIGHTER per 3D0 DISPONIBILE !!!

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITA' IN ASSOLUTA ANTEPRIMA. **TELEFONA OGGI STESSO!**

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

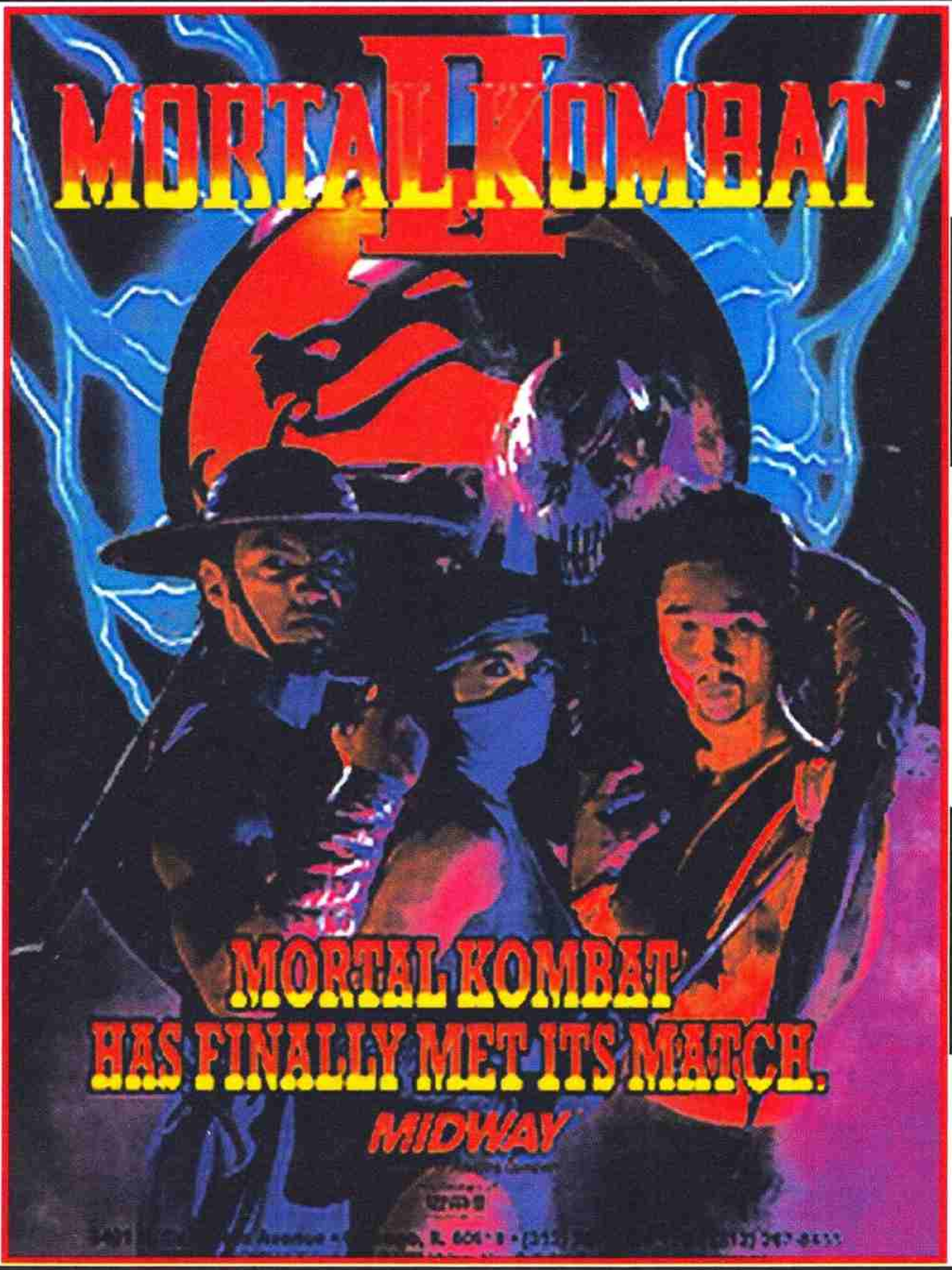
PICCHIADURO

FAX
051-344.906 o 345.100

IL MOMENTO PIU' ATTESO DELL'ANNO E' FINALMENTE ARRIVATO

......e **COMPUTER ONE** E' LIETA DI **REGALARTI** IL

PREZZO PIU' BASSO D'ITALIA



VERSIONE MEGADRIVE
L.115.000

VERSIONE SUPERNINTENDO
L. 135.000

VERSIONE GAMEGEAR
L. 75.000

VERSIONE GAMEBOY
L. 57.000

DISPONIBILI INOLTRE

L. 157.000

147.000

157.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge

CONTROL YO

MOLTO MOLTO BENE... A quanto pare l'ondata di caldo che ha invaso la nostra penisola nei mesi estivi è riuscita a restringere più dell'impensabile le menti di quasi tutti i lettori; mai si era verificato che l'80% delle lettere fossero intestate a "Xenia ED. - Console Mania Rubrica - CYC - Console X...". Ma dico io, il cervello a che cosa serve, è forse solo un costoso optional? Al posto della X (e dico X) ci va il nome della console per cui il trucco è valido! Meditate gente, meditate, perché dal mese prossimo chi sbaglierà l'intestazione finirà nell'inceneritore!!!! Tremate, lettori, tremate...

Dave

SUPER FAMICOM BUSTERS

THE KING OF DRAGON

Una volta apparso il logo CAPCOM premete i seguenti tasti: giù, R, su, L, Y, B, X, A, lo sfondo si dovrebbe colorare di blu. Ora sarà possibile giocare in doppio con lo stesso personaggio. Grazie tante a Fulvio Noncapiscoilcognome...

ALIEN 3

Volete diventare invulnerabili? Beh, allora premete sul secondo joypad A, B, Y e X e A sul primo. Il gioco è fatto.

SUPER BOMBERMAN

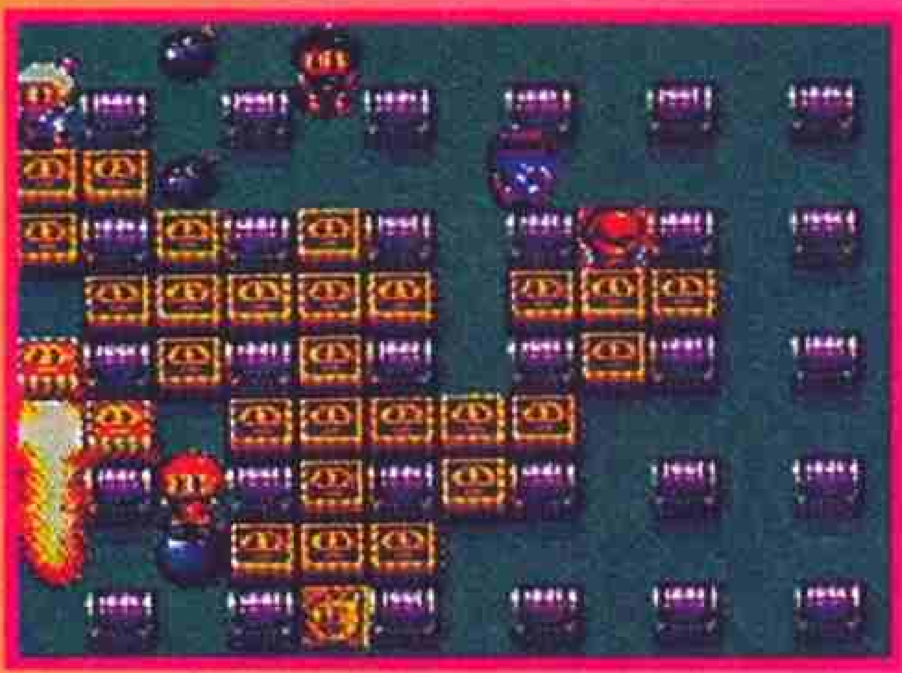
Ecco a voi tutte un bel carico di password! Provatele un po' e vedete dove vi porteranno: 5555, 7503, 5543, 0513, 5522, 7564, 3535, 0055, 4005, 0043, 5012, 7024, 5024, 5064, 0034, 5453, 7402, 3444, 0412, 2423, 0464, 4434, 6154, 4103, 7144, 5114, 1122, 4164, 0135, 5252, 7204, 5244, 0213, 4224, 1264, 3232, 0652, 3605, 7645, 5615, 7623, 4665, 1635.

PRINCE OF PERSIA

Siete mai arrivati all'ultimo livello? Beh, dopo aver inserito 4X3DFRM come password anche voi farete parte della schiera degli eletti, e tutto grazie a Leonardo Secchi. Ringraziamolo in coro tutti quanti, GRAAAZIEEE!...

DRAGON BALL Z

Anche a partita iniziata si può accedere alle opzioni premendo prima start e poi select. Ringraziamo per questo Luca Fiori...



NES BUSTERS

THE FLINTSTONES

Saltate a sinistra al primo trampolino del primo livello; c'è una bella vita extra tutta per voi...

MEGAMAN 2

Ecco la password per arrivare direttamente al perfido Dr. Willy: a5 b2 b4 c1 c3 c5 d4 d5 e2. Buon divertimento...

BAD DUDES

Per ottenere 64 vite alla partenza aspettate lo schermo dei titoli, quindi premete in sequenza i tasti A, b, giù, su, giù, su sul joypad del secondo giocatore e start sul primo.

PROBOTECTOR

Per avere 30 vite premete nello schermo dei titoli su, su, giù, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, A, B e start.

MASTER SYSTEM BUSTERS

BONANZA BROS

Andate in una locazione con il rastrello e scegliete il tempo in modo che camminando sul rastrello veniate colpiti da un proiettile nemico. Bene, ora sarete invincibili finché non raccoglierete il tesoro.

TEDDY BOY

Muovete nello schermo dei titoli il pad in su, giù, sinistra, destra, apparirà un altro schermo. Ora muovete il pad su e giù nove volte e premete quindi il tasto 1. Ora sarà selezionabile anche il livello di partenza.

VIGILANTE

Per poter selezionare qualunque livello, premete contemporaneamente i tasti 1 e 2 e la diagonale destra in alto. Ora avrete un'opzione in più che vi permetterà di partire dal livello desiderato. Grazie ancora a Alessandro Ugolini...

MORTAL KOMBAT

Chi aveva detto che le fatality di Scorpion e Sonia Blade non erano presenti in questa versione? Beh, a quanto pare si stava sbagliando:
SCORPION: Mettersi in parata, indietro + B1 e poi, sempre con B1 premuto, in alto tre volte. questo a circa 3-4 cm dall'avversario.
SONIA BLADE
Sempre abbastanza vicino all'avversario avanti, avanti, indietro, indietro e b1 E b2 contemporaneamente.

OUR CONSOLE

MEGA DRIVE BUSTERS

SONIC 2

Non mi ricordo assolutamente se questo trucco sia già stato pubblicato, beh, in ogni caso cucchiamocelo tutti insieme: per trasformarsi in Super Sonic (nel gioco singolo con Sonic o anche nel gioco in due, ma non solo con

Tails) bisogna riuscire a raccogliere tutti e sette gli smeraldi del Caos e, una volta usciti dallo special stage, raccogliere ancora cinquanta anelli. La prima volta che salterà, Sonic si trasformerà in Super Sonic, cioè diventerà tutto giallo, arrabbiato e invincibile, ma attenzione, se non continuerete a raccogliere gli anelli questi si esauriranno e Sonic tornerà alle sue normali sembianze. In questo modo sarà differente anche il finale. Grazie tante a Nico.

SUPER SHINOBI

Serve l'invincibilità? Beh, allora seguite attentamente le istruzioni: andate innanzitutto nello schermo delle opzioni e selezionate le seguenti musiche (ascoltatele qualche secondo): He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura, Getauf e voilà, sarà come avere l'ikazuki per tutta la partita! E ora, come se tutto ciò non fosse ancora abbastanza, ecco a voi alcune gabole:

1) Nel secondo quadro del primo livello (grotte) sopra le corde ci sono due stanze segrete con una magia e un 1up.

2) Nel secondo quadro del terzo livello, in un punto in cui il mirino del mostro "cervellotico" scompare, troverete uno stretto passaggio delimitato da una striscia chiara verticale: addentratevi nel fango con C ripetutamente, troverete pugnali extra, un life up e un 1up.

3) Quando incontrerete i windsurf, appena dopo il segnale di pericolo, non saltate semplicemente le barche, ma utilizzatele invece come trampolini tenendo premuto C; così facendo prenderete tutte le icone possibili e immaginabili.

4) Nel secondo quadro del quarto livello saltate sui tubi piccoli in alto a sinistra e troverete una vita extra.

5) Nel terzo quadro del quarto livello troverete due mostri di acqua. Distruggete il primo saltandogli sopra con il surf, il secondo con pugnali a volontà e la magia di Kariu. Grazie infinite a due consolemaniaci tanto gentili che ci hanno mandato questo bel trucchetto.

POWER ATHLETE

C'è qualcuno che si è comprato questa stupefacente (in modo ironico, ovviamente) cartuccia? Beh, non si disperi più di tanto, almeno con le password riuscirà a vedere la fine del gioco:

1) Warren: XX1 E4TB NNY
2) Galuon: V34 M4J6 KNA
3) Reayon: HB1 M4J5 PKH
4) Baraki: HBV Y92J V44
5) Buoh (sei sicuro si scriva così?): IY5 Y929 O16
6) Vagnad: IY5 FGT8 J17
7) Nick: EVV AG0B AX7

Ringraziamo, per tutto questo ben di dio, Pietro Riva...

COOL SPOT

Ecco a voi un bel trucchetto che vi permetterà di saltare i livelli: mettete in pausa il gioco e premete in successione A, B, C, B, A, C,

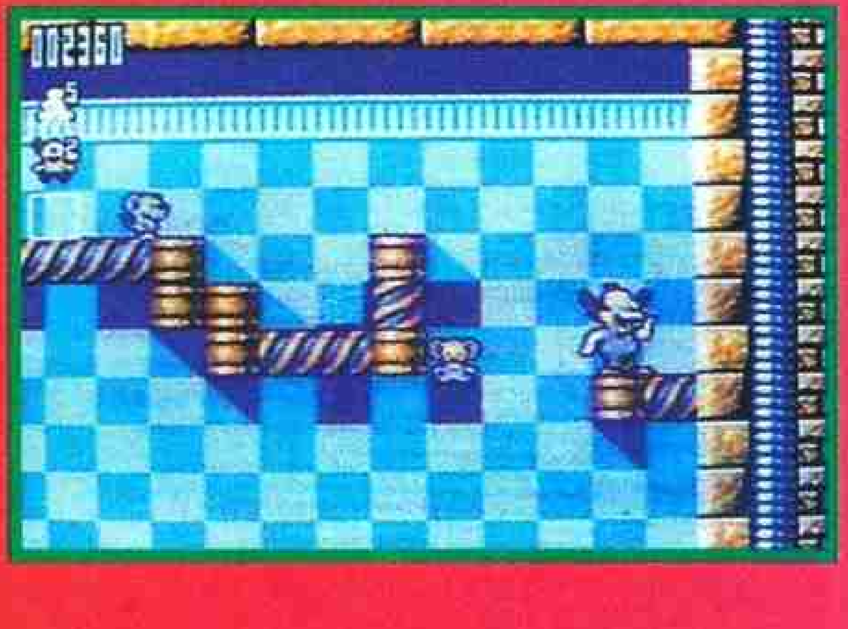
A, B, C, B, A, C.

GOLDEN AXE 2

Per avere 8 continue selezionate le opzioni e premete A, B, C contemporaneamente e selezionate il modo normale e l'energia al massimo dopo di che il modo a 2 giocatori.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Per avere tutte le porte aperte basta inserire SMAILLIW come password.



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Per avere il modo crazyhard basta premere, quando appare il logo Konami, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, destra, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, destra, sinistra. Grazie, per questo e per altri trucchi a Semeghini Lorenzo...

VIRTUA RACING

Incredibile dictu! Volete per caso percorrere tutte e tre le piste al contrario? Beh, allora iniziate ad arrivare primi (ovviamente in tutte e tre le piste) a livello hard. Quindi, nella schermata del mode select, in basso a sinistra apparirà un riquadro con la scritta Virtua Racing al contrario. Selezionate il riquadro e appariranno le tre piste al rovescio. In più se volete resettare una partita poco riuscita e la console è lontana dalle vostre sgrinfie, mettete in pausa e premete A, B, C contemporaneamente. Grazie mille a Giacomo e Luca...

SUPER SHINOBI 2

Per uccidere il mostrone finale senza la benché minima fatica bisogna arrivare all'ultimo schermo con un numero di vite maggiore a nove e quindi usare la magia dell'esplosione solo ed esclusivamente quando il nostro simpatico amico salta. Il dado è tratto, e già che ci siamo, ringraziamo anche il simpatico Davide Carnevali per aver mandato questo eccelso trucchetto...

SIDE POCKET

Quando vi rimarrà solo una pallina mandate quella bianca nella buca con la scritta zone, riceverete una graditissima sorpresa. Grazie di cuore a Davide Pittori.

STREETS OF RAGE

Accidenti, Riccardo da Trecate ci fa notare che ci siamo dimenticati un trucchetto! All'inizio del primo livello (e cioè subito dopo aver selezionato il vostro personaggio, andate in basso a sinistra, proprio nell'angolino, schiacciate il tasto B e voilà, ecco a voi una vita calda calda appena sfornata...

STORMLORD

Mettete in pausa e premete A, A, A, A, B, B, B, B, A, quindi togliete la pausa, vi ritroverete con delle vite extra.

GAMETIME DISTRIBUZIONE® SRL
40138 BOLOGNA - VIA FOSSOLO 38
TEL. 051 - 393070 (10 linee r.a.) fax 051 - 345236
L'ISOLA FELICE DEL VIDEOGIOCO
PER QUALSIASI INFORMAZIONE SULLE MODALITA' DI AFFILIAZIONE AL GRUPPO COMPUTER ONE VI PREGHIAMO TELEFONARE AL NUMERO 051- 393.070 OPPURE INVIARE LE RICHIESTE A MEZZO FAX AL NUMERO 051-345.236.
THE JOLLY JOKER
LA CARTA VINCENTE PER IL RIVENDITORE DI SUCCESSO

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS

Via Italia,4-20052 MONZA (MI)

TEL. 039-320813

DOVE CORTESIA,SERIETA' e CONVENIENZA SONO AL TUO SERVIZIO

PASSA IN NEGOZIO O TELEFONA , E IL NOSTRO PERSONALE QUALIFICATO TI ILLUSTRERA' LE NOSTRE INCREDIBILI OFFERTE!!!

+

+

SNK NEO GEO

MEGADRIVE

GAMEGEAR

ATARI JAGUAR

SUPERNINTENDO

MEGA CD

GAMEBOY

PANASONIC 3DO

COMPUTER ONE
AFFILIATO

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

CONTROL YO

Siete tornati dalle vacanze, eh? Vi piacerebbe vedere pubblicata una vostra telefonata con tanto di risposta ai vostri quesiti? Beh, iniziate pure a spulciare in queste pagine e chissà, potrebbe esserci proprio quello che cercate! Prima di congedarmi, vorrei fare due appunti: siate più chiari alla cornetta (altrimenti il povero Raffo impazzisce a decifrare i vostri messaggi) e specificate SEMPRE per quale sistema avete bisogno dei suggerimenti, senza dimenticarvi ovviamente il titolo COMPLETO del gioco... Chiaro? Beh, non mi resta che augurarvi una buona lettura, possibilmente sotto i banchi di scuola, durante qualche noiosissima lezione...

Anonimo: "Vorrei porre alcune domande: 1) Come si fa a scegliere i boss nel gioco Turtles Tournament Fighter? 2) Come si fa a entrare nel menu segreto dello stesso gioco? E infine se potevate ripubblicare la pagella di F1 per Mega Drive perché sono indeciso se comprare F1 oppure Virtua Racing."
Per Turtles Tournament Fighter sono riuscito a recuperare alcuni trucchi che spero ti soddisfino lo stesso. Per ottenere dieci crediti bisogna digitare con il pad due nello schermo dei titoli la seguente combinazione di tasti: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X, X e poi selezionateli nello schermo delle opzioni. Con la sequenza L, R, L, R, L, A, invece si può accedere agli ultimi stage nel modo VS. Per quanto riguarda il tuo secondo quesito, ovvero di ripubblicare la pagella di F1, penso che non ce ne sia nemmeno bisogno. Virtua Racing è di gran lunga migliore di F1 e ti basti sapere un'ultima cosa: Virtua Racing è la conversione fedelissima di un gioco da "sala" uscito nel '93 sotto il marchio Sega, mentre F1 è la conversione, con qualche miglioria bisogna ammetterlo, di Vroom uscito per Amiga quasi tre anni fa... Se poi quello che cerchi in un gioco di guida è soprattutto il realismo, mi sembra che sia superfluo aggiungere altro: compra pure Virtua Racing, non te ne pentirai...

Simone: "Io volevo chiedere una cosa: la prima è sapere qualche trucco per finire E-Swat. Poi vi volevo chiedere a che sistema appartiene Violent Storm.."
Allora, mi sembra che di trucchi per E-Swat non ne esistano, mentre per quanto riguarda Violent Storm, mi sembra proprio che appartenga al Megadrive.

"Vorrei un trucco per Toki. Mi chiamo Sebastiano Segalla."
Allora caro Sebastiano, io i trucchi per Toki te li darei più che volentieri, ma ti sei dimenticato di dire a quale sistema appartiene. L'unica cosa che mi è capitata per le mani poi, sono alcuni trucchi generici per Lynx, ma sono veramente troppo lunghi da pubblicare. Ti consiglio di recuperare il numero di Marzo '93. Ciao.

Anonimo: "Vorrei un trucco per Rocket Knight Adventures."
Più che trucchi per avere vite infinite o invulnerabilità di sorta, è possibile ottenere due nuovi livelli, ovvero il Very Hard e il Crazy Very Hard. Per attivare il primo bisogna aspettare l'apparizione del logo Konami e poi bisogna muovere il pad sei volte verso il basso, due volte verso l'alto e ancora due volte verso il basso, il tutto in rapida successione. Per il livello Crazy Very Hard invece, al momento dell'apparizione della scritta bisogna muovere quattro volte verso sinistra, quattro volte verso destra, ancora a sinistra per ben sette volte, una volta a destra e infine una volta a sinistra. Ok?

Anonimo: "Volevo sapere se e quando uscirà la versione ufficiale della console Jaguar dell'Atari. In più volevo chiedere se uscirà veramente Street Fighter II per Game Gear."
Non so di preciso se il Jaguar sia stato o meno importato ufficialmente (non lo è ancora NdAlex), ma la versione a noi data in prova non ci è comunque sembrata nulla di eclatante (forse a causa dei soli due titoli finora disponibili, ovvero Raiden e Tempest 2000). Per quanto riguarda Street Fighter 2 per Game Gear non si hanno notizie ufficiali di conversioni, ma ne dubito seriamente... Poi magari verrò stroncato inesorabilmente, come è successo con FIFA per Super Nintendo...

Anonimo: "Vorrei informazioni dettagliate riguardo a Mortal Kombat 2."
Beh, il fatto che tu voglia informazioni dettagliate è del tutto opinabile. Cosa ti interessa sapere di preciso? Com'è la versione da sala? Se uscirà per MD & SNES e quando? Le fatality dei nuovi personaggi? La prossima volta cerca di essere meno sibillino nelle tue domande altrimenti non saprei più da che parte girarmi, visto che di lavoro ce n'è già molto!

Anonimo: "Lo so che potrebbe sembrare una domanda stupida, ma io vorrei sapere cosa sono i Laser Game."
Beh, il fatto che tu ci ponga una domanda del genere vuol dire solo una cosa, ovvero che sei entrato da poco nell'universo dei videogiochi, ma non per questo la domanda deve essere per forza stupida. I laser game sono, o forse sarebbe meglio dire sono stati, dei giochi con la grafica tipica di un cartone animato (o in alcuni casi sporadici veri e propri film, tipo Fire Fox), nei quali il giocatore doveva superare una serie di livelli semplicemente facendo delle ben determinate mosse in un tempo altrettanto determinato (possibile però che tu non abbia mai sentito parlare di giochi tipo Dragon's Lair e Space Ace?). Tutto qui.

"Buon giorno, sono Andrea e vorrei sapere se c'è un trucco per battere Goro di Mortal Kombat su Super Nes."
Trucchi particolari non ne esistono e ti avrei potuto aiutare solo se mi avessi detto il personaggio che usi di solito, visto e considerato che le strategie cambiano da un character a un altro. Spiacente.

Anonimo: "Ciao, volevo darvi un trucco per Populous per Mega Drive: nello schermo delle password dovete inserire il numero del livello desiderato seguito dalla parola BIT."
Mi sembra che questo trucco sia già stato pubblicato, però nel dubbio ti ringraziamo vivamente.

Anonimo: "Volevo sapere dei trucchi per Mortal Kombat per Master System e Donald Duck 2 per Game Gear."
Ancora Mortal Kombat? Ma non vi sono bastati tutti i trucchi pubblicati sul numero 26? Beh, allora cercherò di accontentarti comunque...Ti piacerebbe trasformarti in Reptile, eh? SI? Tutto quello che devi fare è arrivare a Shang Tsung, farti battere tranquillamente e mentre appare il conto alla rovescia basta premere semplicemente START sul pad due. Troverete a questo punto Shang Tsung che vi volta le spalle e appena lo colpirete... Et Voilà, vi troverete a vestire i panni di Reptile!
Trucchi per Donald Duck 2 per il momento, invece, non ci sono pervenuti. Aspetta, e spera, che è meglio.

Anonimo: "Volevo sapere come si eseguono i super attacchi in Turtles Tournament Fighter per Mega Drive."
Per eseguire le Ultimate Attack bisogna digitare con il pad due nello schermo dei titoli la seguente sequenza X, Y, B, A, X, Y, B, A, X. Soddisfatto?

"Sono Antonio da Lecce e vorrei comprare un 3DO, ma non ci capisco niente di RGB, NTSC, PAL, ecc. A cosa servono?"
Le sigle RGB, NTSC, PAL servono a "identificare" il formato video. Il formato video europeo è il PAL, mentre quello americano è l'NTSC. Se non ricordo male il 3DO utilizza il formato NTSC e non puoi farlo funzionare correttamente su un televisore normale se non con un adattatore (pensa che noi in redazione il 3DO lo colleghiamo direttamente al Macintosh...).

Anonimo: "A me interesserebbe sapere un trucco per Clayfighter."
Per il momento nisba. Sii paziente che magari qualche cosa arriva, soprattutto quando meno te l'aspetti...

"Sono Massimo, e volevo sapere le seguenti cose: com'è Flashback su Super Nes? In Fifa International Soccer la palla rimane attaccata al piede? Uscirà Fatal Fury Special per Super Nintendo? Grazie."
Flashback per Super NES è ne più ne meno come le altre versioni: in poche parole splendido. Ebbene sì, in FIFA la palla rimane attaccata al piede, ma per il resto non è che sia poi così facile da controllare... Fatal Fury Special su Super NES? Beh, si spera!

Anonimo: "Sono un grande appassionato di picchiaduro e volevo chiedervi se mi conviene comprare un Nec Pc-Engine Duo e attrezzarlo con Arcade Card, oppure acquistare un Neo Geo. Grazie."
Visto e considerato che sei un appassionato di picchiaduro, ti consiglierei senz'ombra di dubbio il Neo Geo, che a quanto pare sia l'unica cosa per la quale valga la pena comprarlo. Se invece ogni tanto di va di dilettarti con altri tipi di videogiochi la soluzione è il Duo. Ti ricordo comunque che i prezzi di queste due console sono elevatissimi, per non parlare di quelli dei giochi. A questo punto non ti conviene comprarti un Super Nintendo con Super Street Fighter 2?

"Sono Fabrizio e volevo darvi il seguente trucco di NBA Jam per Mega Drive: se si vuole giocare con Bill Clinton, bisogna selezionare YES per inserire le proprie iniziali, a questo punto dovete inserire le lettere A R, e mettere il cursore sopra la lettera K, ma senza inserirla. Poi tenete premuto START e contemporaneamente il tasto A del joypad."
Caro Fabrizio, che dirti oltre che porti tutti i miei ringraziamenti.... Spero solo che il trucco funzioni, altrimenti chi li sopporta i lettori inferociti? MA? BDM? Naaaaa.....

Anonimo: "Mi chiamo Mauro e volevo sapere che voto avete dato a Lethal Enforcers e se me lo consigliate."
Lethal Enforcers si è beccato un bel 91 ed è stato recensito nel numero 25. In quanto a consigliartelo come gioco da acquistare, questo dipende solo da te, dai soldi che hai a disposizione e da quanto ti piace questo genere di giochi. Ti ricordo che insieme alla cartuccia, o al CD, viene fornita una splendida quarantaquattro Magnum. A raggi infrarossi, ovviamente.

Anonimo: "Volevo sapere se in Muscle Bomber per Super Nintendo è possibile giocare in due contro il computer e continuare il torneo sempre giocando in due. Grazie."
Io a Muscle Bomber non ci ho giocato perché non mi è piaciuto, ma chiedendo a Raffo, che ne ha fatto la recensione, la risposta al tuo quesito è stata affermativa.

Anonimo: "Volevo chiedere dei trucchi per Wonder Boy in Monster Land per Master System e in più se esistono GIG Tiger a 8 o 16 bit."
Per Wonder Boy in Monster Land? No, proprio non ne ho sottomano, ma resta sintonizzato e vedo di trovarti qualcosa.
Mi dispiace deluderti per quanto riguarda i GIG Tiger, ma proprio non esistono a 8 e a 16 bit. E ti posso garantire che è meglio così.

OUR CONSOLE

Anonimo: "Qual è il miglior picchiaduro disponibile per Mega Drive?"
Caro il mio anonimo, la domanda che ci poni è spinosa, nel senso che oramai bisogna differenziare anche il tipo di picchiaduro, quello alla Street Fighter o quello alla Streets Of Rage. Per quanto riguarda la prima categoria ti consiglio vivamente Super Street Fighter 2 e Mortal Kombat uno scalino più in basso. Per la seconda categoria non ci sono dubbi: Streets Of Rage 3.

Anonimo: "Che differenza c'è tra Street Fighter II Special Champion Edition giapponese ed europeo?"
Mi sembra che non ci siano differenze particolari.

"Sono Ivo e vorrei sapere come si fa ad azionare il cheat-mode in Mortal Kombat per Mega Drive."
L'avremo detto e scritto si e no un migliaio di volte, tra telefonate in redazione e rubrica del Control Your Console, ma comunque lo ripubblichiamo ancora un'ULTIMA volta! Aspetta che il gioco finisca di spiegare il significato della parola "code" e a questo punto immetti il codice A, B, A, C, A, B ,B.

"Sono Luca e vorrei sapere se c'è un trucco per togliere la censura a Last Battle versione europea.."
A quanto mi risulta non è proprio possibile togliere la censura alla versione europea. In caso contrario mi correggerò su queste pagine nei mesi a venire.

"Ciao, sono Simone e vorrei sapere le password di Flashback per Mega Drive."
Allora le password a livello Normal sono: per il primo livello FALCON, per il secondo DATA, per il terzo MILORD, per il quarto QUICKY, per il quinto BIJOU, per il sesto BUBBLE, per il settimo CLIP e infine per la sequenza finale CYGNUS. Spero di esserti stato d'aiuto. A risentirci.

"Mi chiamo Salvatore e vorrei sapere se esiste qualche trucco per Mortal Kombat su Super Nes; in più volevo chiedervi il motivo per cui avete tolto le didascalie dalle foto su Console Mania, io le trovavo molto divertenti. Grazie e ciao."
Caro Salvatore, tutti i trucchi possibili per SNES li abbiamo già pubblicati sul famigerato numero 26, ma se comunque ti riferisci all'eliminazione della censura, mi dispiace proprio, non si può. Per quanto riguarda le didascalie non sei stato l'unico a lamentarti, come hai potuto notare leggendo anche la posta degli ultimi numeri. Il problema è che tutti i mesi Alex e Marco erano praticamente SUPER oberati di lavoro e poi non è mica facile scrivere centinaia di didascalie diverse per foto che la maggior parte delle volte non hanno alcun significato se non quello puramente illustrativo. Comunque tutte le proteste vengono inoltrate ad Alex, il capo è lui e decide LUI (nuovo concetto di democrazia....)(a mio avviso funziona benissimo NdAlex).

"Siamo un gruppo di amici patiti per i giochi di ruolo e possediamo il gioco The Immortal per Mega Drive e vorremmo sapere la giusta posizione delle gemme per passare dal secondo al terzo livello."
La giusta posizione delle gemme non me la ricordo, però se volete vi posso fornire la password per passare al terzo livello: 6E1E6Z100010.

"Sono Stefano e mi interessava avere qualche aiuto per il gioco Another World, qualche codice, qualche consiglio, ecc."
Caro Stefano ti è andata bene, visto e considerato che ho proprio qui sotto gli occhi tutti i codici per passare di livello. Pronto? EDJI, HTDC, CLLD, LDKG, XDDJ, FXLC, XLFB, BFLX, BRTD, TFBB, TXHF. Contento?

"Salve, sono Ice e ho scoperto che in Streets of Rage 2 per Mega Drive, se un nemico vi lancia in aria, se premete il tasto B e il tasto C e contemporaneamente ALTO, ricadrete in piedi senza subire perdite di energia.
In più volevo sapere se sulle pagine di Console Mania era possibile pubblicare qualche trucco per Street Fighter 2 Champion Edition per Mega Drive."
Di trucchi veri e propri per SFCE non ne esistono e si ti riferisci alla mosse speciali ti rimando alla recensione pubblicata qualche mese fa. Comunque ti sei letto la recensione del Super Street Fighter 2 contenuta in questo numero? Ah, grazie per il trucco. Aloha!.

"Mi chiamo Andrea e posseggo Bulls Vs. Blazers e vorrei chiedere se faccio bene a comprare NBA Showdown. Ciao."
Non mi ricordo se la recensione di Bulls Vs. Blazers l'abbia fatta io, ma comunque ci ho giocato. NBA Showdown invece l'ho recensito proprio io non più di quattro mesi fa e ti posso garantire che le differenze sono veramente minime, per il solito teorema del riciclo attivo dell'EA Sports (cfr. i vari John Madden e Hockey). Il mio giudizio non è stato di sicuro uno dei più esaltanti (considerato anche che fino a un paio di anni fa praticavo la disciplina. A proposito Alex, quand'è che ci facciamo due tiri? Quando mi darai il tuo numero di telefono forse?). Prova NBA Jam, e vedrai che dimenticherai ben presto questi due titoli...

"Sono Ice e mi interessava conoscere qualche trucco per Virtua Racing."
Ancora tu! Mi dispiace, ma questa volta non ti posso essere davvero utile. Di trucchi per Virtua Racing non ne conosciamo nessuno. Comunque non disperare, magari tra qualche mesetto...

"Mi chiamo Poggi Nicola e volevo sapere che gioco mi consigliate tra Nigel Mansell World Champion, Super Mario Kart e Cool Spot per Super Nintendo Pal?"
Caro Nicola, veniamo subito al dunque. Tra i tre titoli da te citati escluderei a priori Nigel Mansell, che è sicuramente quello riuscito meno bene. Tra Super Mario Kart e Cool Spot non saprei proprio quale consigliarti per il semplice fatto che sono totalmente differenti: il primo è un bel gioco di guida, mentre il secondo è un bel platform. Sta a te scegliere quello con cui passare il tuo tempo libero. Sono stato chiaro?

Anonimo: "Per Mega Drive è meglio Mortal Kombat o Street Fighter 2 ?"
sinceramente ho imparato ad apprezzare Mortal Kombat dopo l'uscita della versione PC, ma se possiedi un pad a sei tasti, opterei per Super Street Fighter 2. In definitiva, se quello che vuoi da un videogioco è della mera e semplice violenza, puoi andare sul sicuro con Mortal Kombat (tra l'atro sta per uscire Mortal Kombat 2), mentre se vuoi un po' più di strategia oltre a un ottimo picchiaduro, la soluzione è univoca: Super Street Fighter 2.

Anonimo: "Uscirà mai Street Fighter 2 per Game Gear?"
Mah, non saprei dirtelo con precisione, ma penso proprio di no.

Mi chiamo Francesco Valli e telefono da Como. Ho telefonato per avere un aiuto sui seguenti giochi: In Fatal Fury 2 per Super Nintendo, dato che si possono selezionare i quattro boss finali, ognuno di questi ha una mossa speciale? Con l'altro gioco, Dragon Ball-Z 2, ho alcuni problemi quando faccio i colpi finali, infatti non riesco a capire quando bisogna distruggere o bruciare il super raggio di energia. Grazie.
I quattro boss hanno ognuno le proprie mosse speciali. Purtroppo io non le so e MA non c'è... Per quanto riguarda il secondo quesito non c'è un momento preciso, vai un po' a tentativi (come abbiamo fatto noi) e vedrai che con un po' di pratica non avrai più problemi.

"Sono Valerio e avrei bisogno di qualche trucco per Robocop VS. Terminator per Game Gear. Inoltre vorrei comunicare un trucco per il gioco Streets of Rage per Game Gear: entrate nella schermata delle opzioni e scegliete la colonna sonora numero 11 e 1 schiacciando entrambi i pulsanti di fuoco. A questo punto appariranno altre due opzioni che vi renderanno la vita molto più facile."
Non mi pare esistano trucchi per Robocop Vs. Terminator. Sorry. Grazie comunque per il trucco, anche se è un po' contorta la sintassi: colpa tua che non sei stato abbastanza chiaro al telefono o di Raffo che ha perso l'udito nei meandri della segreteria telefonica?

Anonimo: "Ciao, vorrei sapere se esiste qualche trucco per diventare invincibili nel gioco Dick Tracy per Mega Drive."
Mi dispiace, ma non esistono trucchi per Dick Tracy, che detto tra noi, non è neanche questo gran gioco...

"Salve, mi chiamo Giorgio Ferr (Ferrù, Ferrà, Ferrò, Ferrè, Ferrì? Scusami, ma l'ultima lettera del tuo cognome è stata misteriosamente tramutata in un quadratino bianco!) e vorrei sapere come si fa a superare l'ultimo livello di Another World."
Poco sopra ho pubblicato tutti i codici e spero proprio che ti bastino per risolverlo.

"Sono Salvatore e volevo chiedere se in Fifa International Soccer esiste un modo per fare i rigori invece del Super Match."
Non mi sembra che ci sia un modo per evitare il Sudden Death (e non Super Match, capito?).

"Nel gioco Spider-Man per avere ragnatele infinite e invulnerabilità, andate nella schermata delle opzioni; a questo punto, col joypad in porta 1, premete diagonale-alto-destra-A-B-C, e col joypad in porta 2, "START". Ora, cominciate a giocare, mettete in pausa e schiacciando i tre pulsanti, vedrete il vostro personaggio riacquistare l'energia, le ragnatele e l'invulnerabilità.
Sono Simone e vorrei sapere come fare a superare il terzo livello di Prince of Persia per Game Boy. Grazie."
Grazie mille per il trucco, che avrà fatto sicuramente felice un altro nostro lettore che ci ha chiesto trucchi, proprio qualche riga più sopra. Per quanto riguarda Prince Of Persia, non ti possiamo proprio aiutare... Persevera, e vedrai che ce la farai...

"In Flashback per Mega Drive, inserite la parola "STUDIO" e vi troverete catapultati all'ultimo livello."
Grazie, ma dovevi specificare anche a quale livello di difficoltà va inserita, visto che come ben saprai variano da un livello all'altro... La prossima volta stai più attento...

"Mi chiamo Mauro e vorrei sapere come si supera l'ultimo quadro di Flashback."
Beccati i codici che ho ritrascritto sopra.... Se poi non ce la fai, insisti... Purtroppo Flashback non sono riuscito a finirlo ed è veramente tantissimo tempo che non ci gioco. Spiacente.

"Mi chiamo Marco e ho scoperto alcuni trucchi per Mortal Kombat su Master System: per togliere la censura schiacciare contemporaneamente i tasti A-B e muovere molto velocemente il joypad in alto e in basso. Inoltre volevo chiedere se è migliore Ecco The Dolphin o Cool Spot."
Grazie per i trucchi che comunque in un modo o nell'altro sono già stati pubblicati. Tra Ecco The Dolphin e Cool Spot, ti consiglierei proprio quest'ultimo, in quanto più divertente e accattivante. Ciao.

Anonimo: "Ho un trucco per Fifa International Soccer: nella schermata delle opzioni schiacciare B-A-B-B-B-B-B-B-B-B, questa sequenza vi farà giocare con un modo chiamato "Super Calcio"."
Ti ringraziamo con il cuore in mano...

OK, anche questo mese siamo arrivati alla fine e spero che tutto questo calderone di trucchi, domande, suggerimenti, sia servito alla maggior parte dei lettori che hanno chiamato. Se la vostra telefonata non è stata pubblicata è semplicemente per problemi di spazio e sono sicuro che ci sarà un'altra evirazione (la tua? NdAlex) una volta che il testo sarà passato sotto le mani di Alex. Continuate a chiamare e, anche se ultimamente la segreteria ha funzionato a singhiozzo, per settembre dovrebbe essere tutto a posto. Adesso è veramente tutto.

MAO

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

ARIVIVIS
VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES
- MORTAL KOMBAT II
- DRAGON
- SUPERMAN
- KICK OFF 3

MEGADRIVE
- MORTAL KOMBAT II
- DRAGON
- EA SPORTS TENNIS
- KICK OFF 3

GAME BOY
- TAZMANIA 2
- MICRO MACHINES
- SAMURAY SHODOWN
- JUNGLE BOOK

GAME GEAR
- GUNSTAR HEROES
- HULK
- MORTAL KOMBAT II
- KICK OFF 3

3 DO
- MEGA RACE
- ORION OFF-ROAD
- DOCTOR HAUZER
- WORLD CUP USA 94

AMIGA CD 32
- BANSHEE
- GULP
- LITIL DIVIL
- UFO

JAGUAR
- CLUB DRIVE
- BRUTAL FOOTBALL
- DOOM
- DOUBLE DRAGON 5

NEO GEO
- TOP HUNTER

"ATTENZIONE"
ABBIAMO MOLTI TITOLI IN OFFERTA CHIAMACI

ATTENZIONE INOLTRE ABBIAMO PIÙ DI 100 TITOLI PER AMIGA - PC - CDROM - CD 32

OFFERTE DEL MESE

SUPER NINTENDO

UTOPIA	L. 89.000
PINBALL DREAMS	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE	L. 49.000
JURASSIK PARK	L. 79.000

MEGA DRIVE

AGASSI	L. 49.000
COOL SPOT	L. 59.000
BATTLE TOADS.	L. 49.000
ZOOL	L. 59.000

GAME BOY

JURASSIK PARK	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 25.000
SENSIBLE SOCCER	L. 59.000
ALIEN 3	L. 39.000

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY + S. MARIO L.2 + S. MARIO L.3
L. 189.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI
L. 229.000

SUPER NES + JOY PAD SCART ALIM.
L. 239.000

MEGADRIVE II + 2 JOY PAD + SONIC 2
L. 249.000

3DO PANASONIC + 2 GIOCHI
L. 1.150.000

ATARI JAGUAR + GIOCO
L. 589.000

NEO GEO + JOYSTICK
L. 598.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE
L. 698.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI USATI GARANTITI

MORTAL KOMBAT II

IL FATIDICO MOMENTO É ARRIVATO
NON MANCARE ALL'APPUNTAMENTO CON IL NUOVO
" **PICCHIADURO** " DELL'ANNO !!!
(disponibile in tutte le versioni)
– CHIAMACI SUBITOOO –

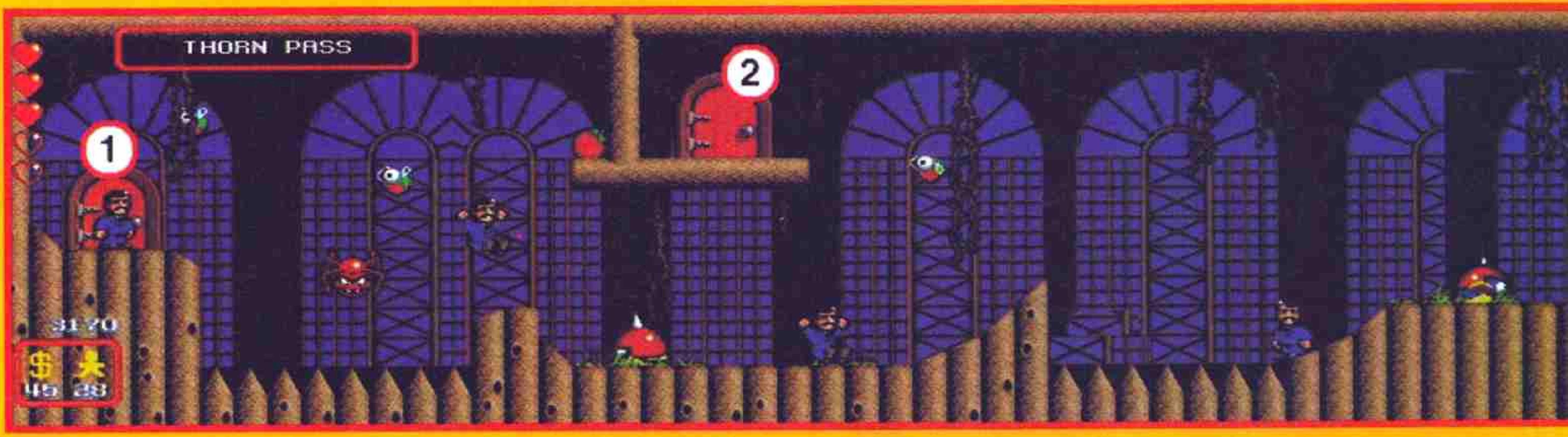
NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)
OFFERTA
OFFERTA
L. 29.000
KLAX
L. 29.000
OFFERTA
STREET OF RAGE III
OFFERTA
L. 39.000
L. 39.000
AGASSI
L. 39.000
L. 49.000
GUNSHIP
L. 49.000
BAD TO THE BONE
L. 49.000
L. 69.000
BARKLEY SHUT UP AND JAM!
L. 69.000
COMBAT CARS
L. 79.000
L. 89.000
JUNGLE STRIKE
L. 89.000
L. 99.000
WorldCupUSA94
L. 119.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
OFFERTA
SENSIBLE SOCCER
L. 85.000
THE INCREDIBLE HULK
L. 99.000
L. 95.000
PETE SAMPRAS TENNIS
OFFERTA
OFFERTA
GOLDEN AXE +
SUPERSHINOBI +
STREET OF RAGE
L. 59.000
OFFERTA
COLOMUS +
WORLD CUP +
SUPER HANG ON
L. 59.000
OFFERTA
ALIEN STORM +
S. MONACO GP +
S. THUNDERBLADE
L. 59.000
MORTAL KOMBAT
OFFERTA MORTAL KOMBAT 2
+ MAGLIETTA OMAGGIO
IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

CONTROL YO

SPEC

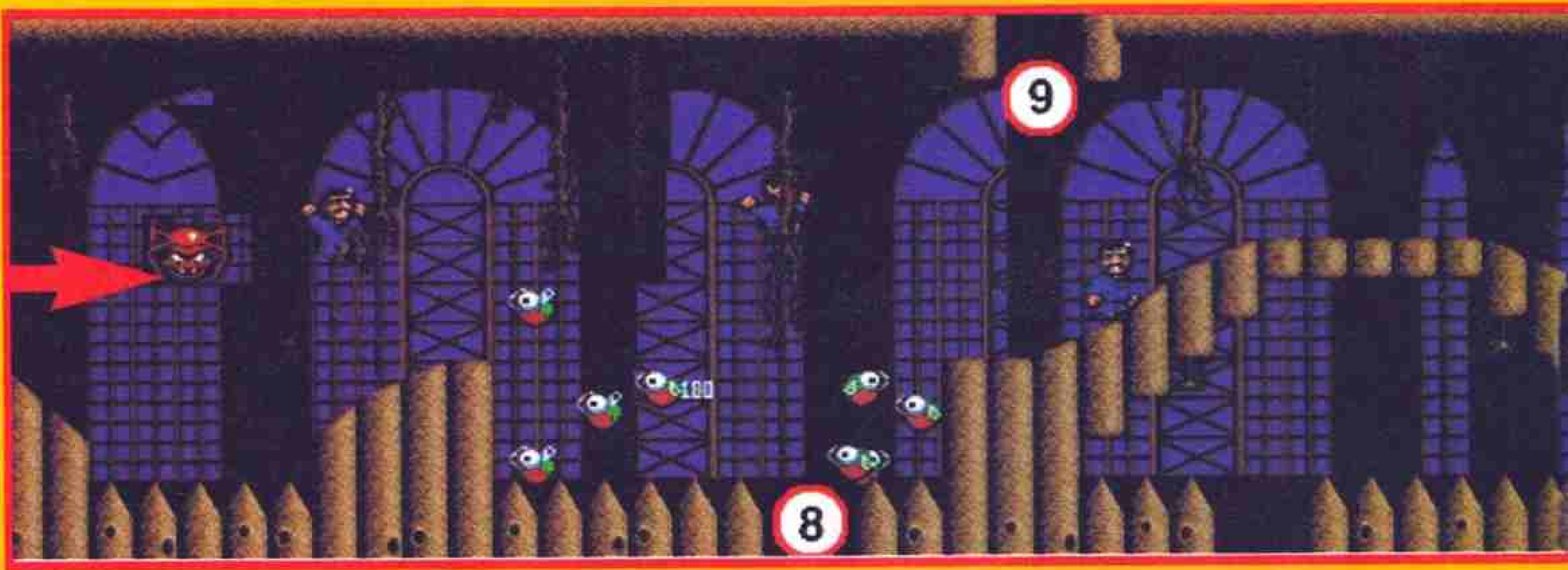
THE ADDAM

Se qualcosa può andare storto,



Quello che costituisce il sottotitolo del nostro ormai consueto appuntamento (consueto e interminabile. Sapevo che era un gioco lungo, ma temo che ci vorranno ancora un paio di mesi per riuscire a farvelo vedere tutto) è l'enunciato della prima legge di Murphy: una legge ancora più necessaria di quelle matematiche e fisiche. Nel numero estivo, infatti, vi avevo promesso una rubrica dei trucchi più ampia e più interessante a partire da questo settembre. Invece, una delle novità previste è arrivata nello stesso numero (la soluzione del primo livello di Goof Troop) e tutto il materiale che si stava preparando per l'altro gioco da analizzare questo mese è saltato per motivi di spazio. Che faccio, ve lo dico che ne vedrete delle belle il prossimo mese? Ma sì, tanto delle belle ne vedrete comunque; resta da vedere in che senso...

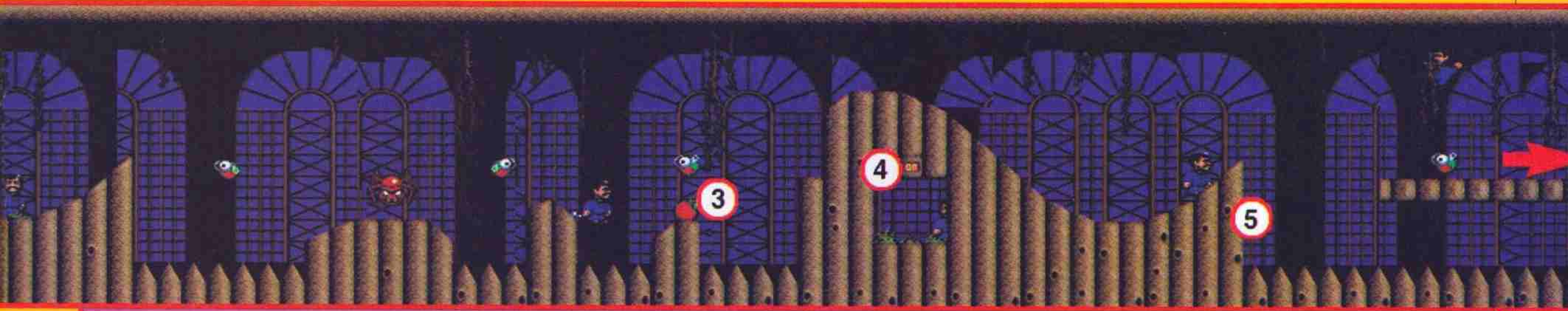
JH



CIALE ennesimo

MS FAMILY

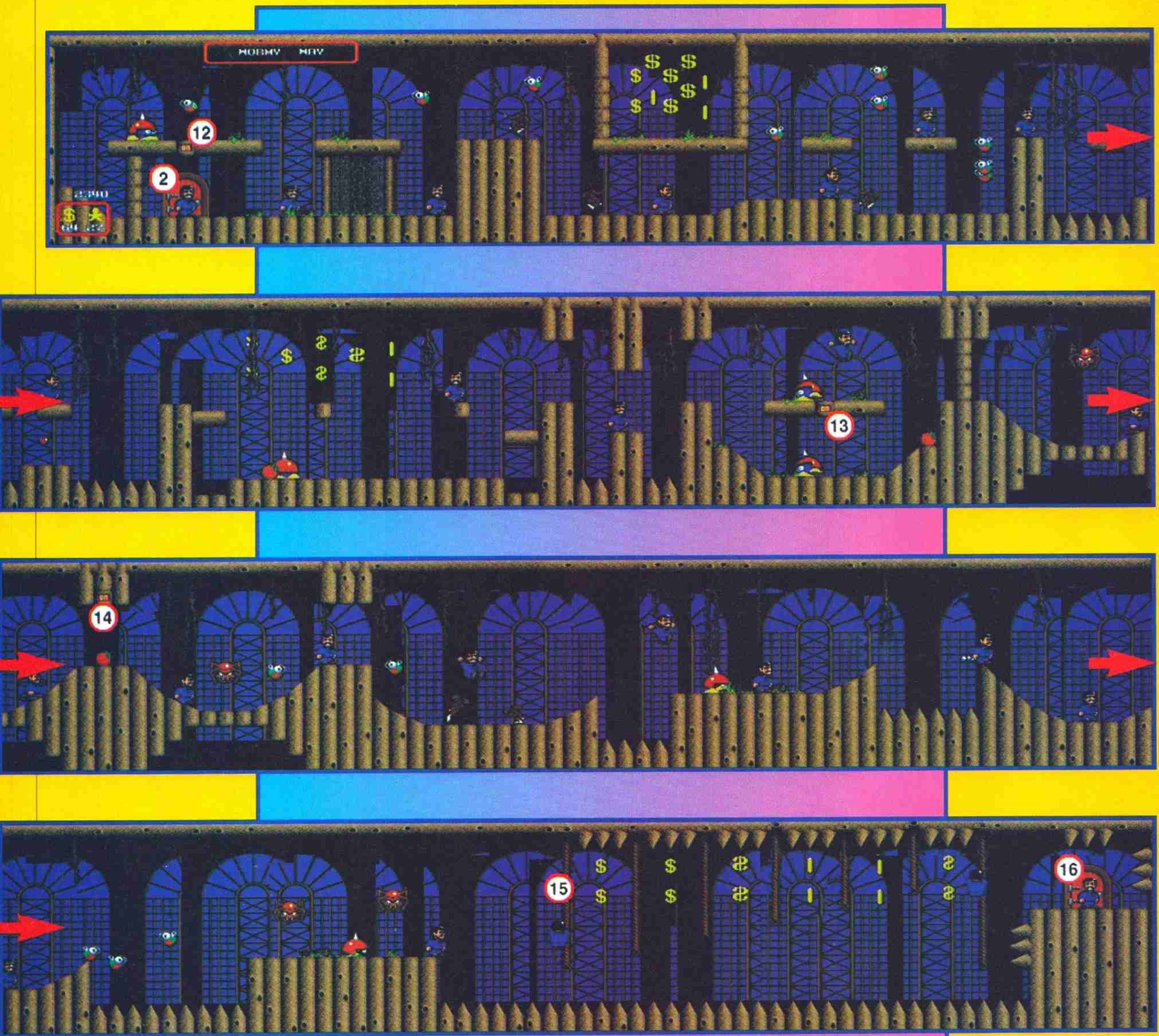
stai pur tranquillo che lo farà.



DOVE ERAVAMO RIMASTI?

Nel numero scorso abbiamo lasciato in sospeso il punto 3 della mappa di "The Conservatory" per i soliti e noiosissimi problemi di spazio. Adesso riprendiamo il filo conduttore e vi portiamo a scoprire i segreti di quella che è una delle trame parallele del gioco più interessanti. "Thorn Pass", infatti, è un livello pieno di sorprese. Il bollino contrassegnato dal numero uno è il punto d'entrata del livello. Subito si intravede sulla destra un elemento insolito: una porta incustodita (contrassegnata dal secondo bollino). Questa, chiaramente fuori portata, è raggiungibile solo utilizzando l'esserino volante (da questo momento in poi lo chiameremo "pappatacio". Resta inteso non ha nulla a che fare con i veri pappataci, che sono molto più brutti), che vedete volare verso la porta stessa, come trampolino. In parole povere, piazzatevi sulla discesa di legno sotto il pappatacio. Aspettate che compia il suo giro, urti contro il tronco e torni sui suoi passi (alati) e saltategli addosso. Schiacciate di nuovo il pulsante del salto mentre entrate in contatto con l'insetto e dirigetevi verso la porta (che vi conduce in "Wormy Way). Se, invece, decidete di proseguire su questo livello, fino al punto tre avrete vita facile, poi ricordatevi che i pomodori (quelli su cui c'è il bollino tre, appunto) esplodono lanciando un sacco di pericolosi detriti in aria. L'interruttore di cui al punto quattro va attivato assolutamente per fare apparire il tappeto di piattaforme grazie al quale percorrere indenni la strada irta di punte di cui al punto sei. Per farlo dovete arrivare fino al punto cinque e lasciarvi cadere piano spingendo verso sinistra. Troverete un passaggio segreto che vi permetterà di giungere, camminando tra i tronchi, fino all'interruttore. Continuate il vostro viaggio fino a giungere al punto sette. Fate attenzione! Nascosti tra le punte giacciono due pomodori pronti a esplodere. Procedete cautamente e aspettate che saltino in aria prima di passare. Lasciatevi cadere nel buco contrassegnato con il numero otto per raggiungere il "The Money Funnel". Tornando dal "The Money Funnel" ripartirete dal punto nove; e niente vi terrà lontani a lungo dalla fine del livello. Anche sul punto d'arrivo, però, ci sono delle sorprese: dove andare? In alto o in basso? Fate voi i calcoli, la porta dieci vi conduce in The Long Garden (già trattato, ricordate?), mentre la porta undici vi porta in Monster Garden.

CONTROL YO



CHE VITA DA VERMI

Il bollino due vi indica la porta d'entrata. Il bollino dodici, invece, sta a indicare l'interruttore da attivare per far sparire il muro di legno subito a sinistra dell'interruttore stesso. Analoga funzione viene svolta dall'interruttore contrassegnato dal numero tredici; l'unica differenza consiste nel fatto che il muro che disabilita è quello a destra. Discorso immutato e immutabile per l'interruttore quattordici e passiamo a qualcosa di più divertente. La parte in questione inizia al punto quindici. Dovete saltare di liana in liana senza urtare le varie escrescenze che spuntano dappertutto. Buona fortuna e fate molta attenzione a come dosate la pressione del pulsante del salto. La porta contrassegnata dal numero sedici vi mette di fronte ai tremendi centipedi...

CHE SCHIFO, UN VERME!!!

A dir la verità, di vermi dovrete fronteggiarne ben tre, e tutti contemporaneamente. Eliminarli non è per nulla facile. L'unico metodo utile è quello di imparare a memoria lo schema di movimento degli stessi, di rassegnarsi a perdere un po' di vite e di insistere fino a quando non riuscirete a massacrarli. Ricordatevi che non è necessario distribuire le mazzate tra i tre vermi, ma che basta colpirne uno qualsiasi per vedere calare la loro energia (che è collettiva). Se riuscirete ad averne ragione, un cuore extra andrà ad aggiungersi ai quattro che già annoverate alla sinistra dello schermo. Buona fortuna e sappiate che dopo la distruzione vi ritroverete in "Monster Garden". Ricordatevi anche che è sempre meglio, dopo l'ottenimento di un traguardo, segnare il codice, resettare e ricominciare inserendo il codice. Si guadagna tempo, e soprattutto vite extra.

IN CHE SENSO "IL GIARDINO DEI MOSTRI"?

Onestamente non mi sembra che il resto del gioco sia popolato da altro che mostri. Comunque in questo livello avrete un bel po' da fare con gli interruttori: il numero diciassette elimina il muro di legno contrassegnato dal bollino diciotto; l'interruttore diciannove elimina il muro venti: l'interruttore ventuno elimina un muro che si troverebbe vicino al bollino ventidue. A questo punto, lasciandovi cadere giù per il pozzo indicato dal bollino ventidue, arriverete a un bivio. A sinistra vi aspetta l'uscita, a destra cinque vite extra. Per andare a recuperarle, attivate il bollino ventitré, eliminate i due mattoncini di legno sopra il cuore saltandoci contro, saltate verso sinistra, e raggiungete la piattaforma semovente in alto. Le piattaforme contrassegnate dal numero ventiquattro le dovete fare apparire saltando mentre siete sulla piattaforma semovente. Poco pratico, ma indispensabile per recuperare le vite extra in alto. L'interruttore venticinque, invece, lo dovete attivare sempre saltando verso l'alto dalla piattaforma, per fare così apparire la passerella di legno contrassegnata dal numero ventisei in modo da avere la possibilità di completare il percorso. Una volta prese tutte le vite extra, disattivate questo interruttore (25) per eliminare la passerella e dirigervi verso l'uscita (la porta con il numero undici che vi condurrà al già citato Thorn Pass).

Ieri gli unici... ...oggi i primi

Computer *Land*

SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago (VA)

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom & Super Nes

Mortal Kombat II
Donkey Kong C. 32Bit
Indiana Jones G. Adv.
Wolverine: X-Men Tale
Pac Man2: New Adv.
Samurai Shodown
Mickey Mania
D.Dragon V
Flink
Death-Ret. Superman
S.Punch Out
ASP:Air Strike Patrol
Tin Star
Star Gate
Theme Park
Mr Tuff
Street Racer
Rocket Knight Adv.II
Power Rangers
Spiderman & Venom
Starfleet Academy
Popeye
Stargate
Toon Sport
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Lord Of The Rings
Vortex
Clayfighter II
The Lion King
Black Thorne
Impos. Mission 2025
Sworld World Sfc 2
Slap Stick
Super Drakkhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Rex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turrican 2
Experimental Surgeon
......

DISPONIBILE SEGA CD X E MEGAJET (portatili)

NOVITA' Sega Megadrive & Genesis

Mortal Kombat II
EA Sport Tennis
EA NHL'95
Kartoon Kombat
Pac Man 2 : New Adv.
Indy Car Racing N.M.
Animaniacs
The Lion King
Rainbow Island
Serious Soccer
ClayFighter
M.S. Frankenstein
Boogerman
Tiny Toon All Stars
Spiderman & Venom
The Lawnmowerman
Shaq Fu
Probotector
Earthworm Jim
Theme Park
Desert Strike 3
Panorama Cotton
Flink
Hardcore
Rock'n Roll Racing
Sylvester & Tweety
Speed Racer
Popeye

NOVITA' Megadrive CD

The Lawnmowerman
Return To Zork
Flying Nightmares
Gun Fighters
Myst
Battlecorps
Novastorm
Battletech
Another World 2
Mr Tuff
Chuck Rally
Skeleton Krew
Megarace
Laughing Salesman
World Champ. Rally
Space Ace
......

NOVITA' PC Engine

Vasteel II
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. **AC**
Strider **AC**
Dragon Ball Z
Salermoon
Mad Stoker
Chicky Chicky Boys
Fray
.....

NOVITA' NEO GEO

Samurai Shodown II
Magician Lord II
Top Hunter
World Heroes Jet
......

NOVITA' Game Gear

Mortal Kombat II
Popeye's Beach Vol.
Bubble Bobble
The Lawnmowerman
D.Robinson Basket
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
Treasure Land
Daffy Duck
J.League Soccer

NOVITA' Lynx

Ninja Nerd
S.Off Road
Cabal
Eye Of The Beholder
Monkey Island
....

NOVITA' Amiga IBM CD

Doom II:Hell On Earth
Inferno CD
Star Wars Dark Forc.
Kyrandia III
Novastorm CD
Bios Fear CD
Cyberia CD
Lands Of Lore CD
Creature Shock CD
Cyber War
D.Knight III (sexy)
Full Throttle
The Dig
Mech Commander
Delta V
W.Takes All (SexyCD)
Super Stardust CD32
Alien Breed II CD32
Top Gear 2 A1200
Serious Soccer
......
VASTA SCELTA CD IBM X-RATED

NOVITA' Game Boy

Mortal Kombat II
Megaman 5
Samurai Spirit
The Lawnmowerman
Sea Quest DSV
Konami Golf
I Puffi
SD Fatal Fury
Aladdin
Tasmania 2
Duffy Duck
Kick Off 3
Jurassic Park 2

SEGA 32 X

MORTAL KOMBAT II
VIRTUA FIGHTERS
VIRTUA RACING DEL.
NBA DELUXE
DOOM
METAL HEAD
BIOS FEAR
GOLF GREAT 36 H.
FAHRENHEIT
STAR WARS ARC.
SH. OF ATLANTIS
ECCO THE DOLPHIN
ALIEN TRILOGY
S. MOTOCROSS
TEMPO
CYBER BRAWL

3DO BIT 32

Dragon Lore
Road Rush
Alone in the Dark
Demolition Man
Megarace
SUPER STREET FIGHTER II
Orion Off Road
11Th Hour
3DO Gun
Power Slide
Bios Fear
Samurai Sh.
R Stalker

CD ROM UPDATE — BIT 64 ATARI JAGUAR

Alien Vs Predator
Jaguar F1
Kasumi Ninja
Club Drive
Bios Fear
Checkered Flag 2
Ultra Vortex
D.Dragon V
Doom
Rayman

Laser Active

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD
PC Engine , Duo , PC LD (tutto in 1)

NEOGEO CD SYSTEM

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO...

HI TECH CONSOLE Computer Land
BLACK RAGE
UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi , **in Italiano**
(...nche **V.M.18 , SPLATTER...**) , Posters , CD Musicali dei Videogames
Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
JOYSTIC PRO 4-- 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYSTIC PRO 5-- 6 TASTI LARGE	79.000
MEGAKEY 2- PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	259.000
CONSOLE MD.2 + 2 JOIPAD	229.000
---GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA--	
ALADDIN	69.000
ALIEN STORM	39.000
ALISIA DRAGON	36.000
ALTERED BEAST	39.000
ANDRE AGASSI TENNIS	39.000
ANOTHER WORLD	46.000
ART OF FIGHTING	79.000
BATMAN RETURNS	46.000
BLADES VENEGANCE	46.000
CAPTAIN PLANET	39.000
CHIKI CHIKI BOY	46.000
CLIFFHANGHER	46.000
COMBAT CARS	85.000
COSMIC SPACEHEADS	40.000
DJ- BOY	36.000
DRACULA	46.000
DRAGON	telefona!
ETERNAL CHAMPIONS	99.000
F1 MARIO ANDRETTI	109.000
FATAL FURY 2	129.000
FIFA SOCCER	95.000
GHOULS & GHOST	39.000
GLOBAL GLADIATORS	46.000
GOLDEN AXE	36.000
GRAND SLAM TENNIS	39.000
GUNSTAR HEROES	69.000
GYNOUG	39.000
HOOK	46.000
INCREDIBLE HULK	telefona!
JAMES BOND 007	46.000
JUNGLE BOOK	telefona!
KICK OFF 3	telefona!
MAZIN WARS	46.000
ML HOCKEY	46.000
TERMINATOR 2	46.000
MORTAL KOMBAT 2	super prezzo!
NBA SHOWDOWN	89.000
ONE / ONE BASKET	39.000
OUT RUNNERS	89.000
RITORNO AL FUTURO 3	46.000
SPACE HARRIER II	36.000
SPIDERMAN	39.000
SPIDERMAN vs X-MAN	49.000
SUPER HANG ON	36.000
SUPER OFF ROAD RACING	46.000
SUPER STREET FIGHTER	telefona!
SUPERMAN	49.000
TAZMANIA	49.000
THE SIMPSON	39.000
TOKI	39.000
TWO CRUDE DUDE	39.000
UNIVERSAL SOLDIER	36.000
URBAN STRIKE	telefona!
WONDER BOY MW	39.000
WWF WRESTLWMANIA	46.000

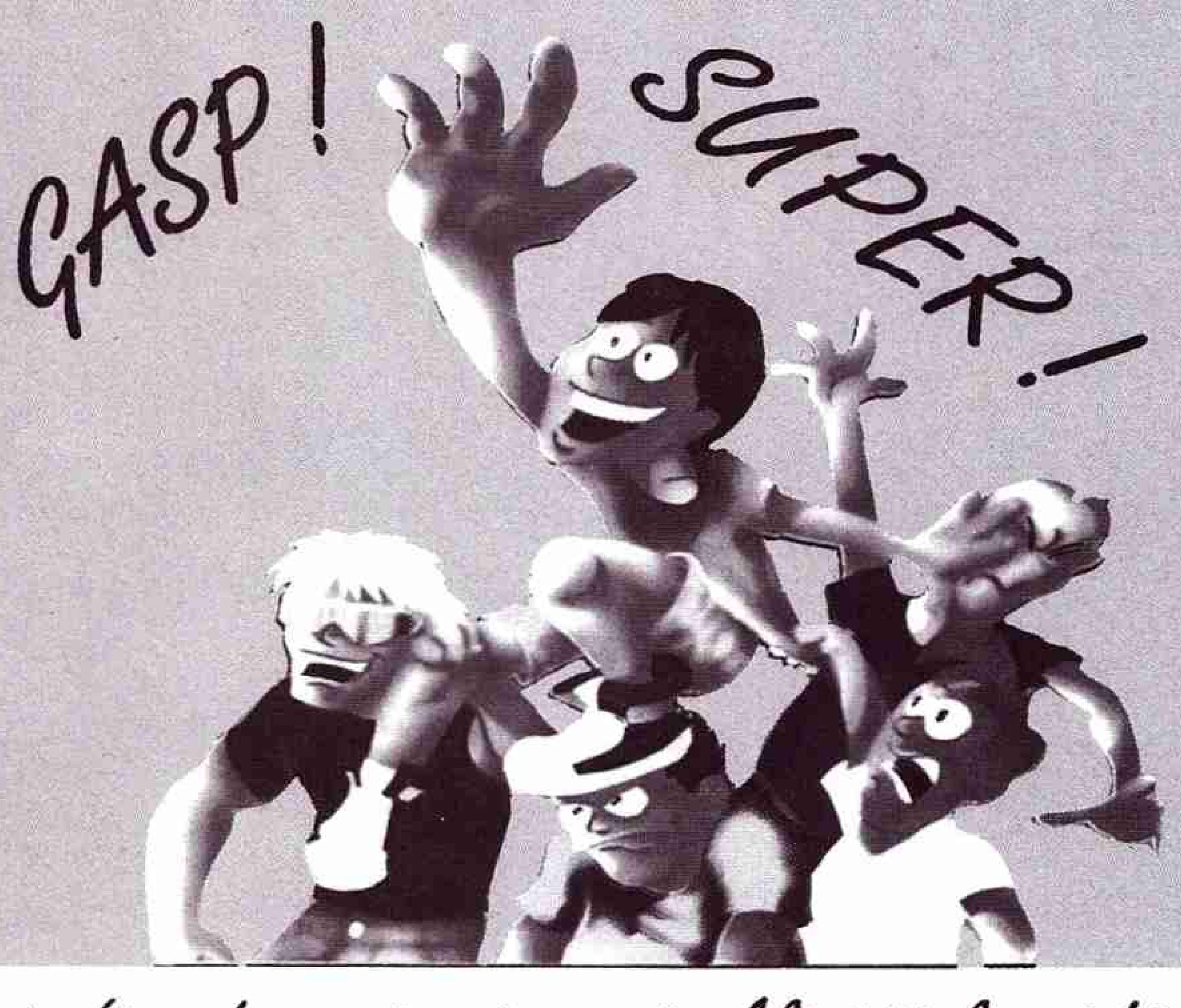
PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD-S.SHINOBY 2	49.000	MD-EX-RANZA	49.000
MD-GOLDEN AXE 3	49.000	MD-MAZING SAGA	49.000
MD-JURASSIC PARK	49.000	MD-SONIC 3	89.000
MD-VIRTUAL RACING	129.000	MD-S.MONACO GP2	39.000
MD-STREET FIGH.2	89.000	MD-JUNGLE STRIK	69.000
MD-ROKET KNIGHT	49.000	MD-UNIVERS.SOLD	39.000
MD-STREET RAGE 3	95.000	MD-NBA JAM	89.000

-PREZZI........ PAZZI.!!	—	PREZZI........ PAZZI.!!	—
GG-CHUCK ROCK	39.000	GG-GP-RIDER	45.000
GG-INDIANA JONES	39.000	GG-ALADDIN	55.000
GG-S.KICK OFF	39.000	GG-ARIEL	39.000

-PREZZI....... PAZZI.!!	—	PREZZI....... PAZZI.!!	—
SN-NBA JAM	109.000	SN-MORTAL KOM..	85.000
SN-FIFA SOCCER	95.000	SN-FINAL FIGHT 2	49.000
SN-DEAD DANCE	55.000	SN-JURASSIC P.	69.000



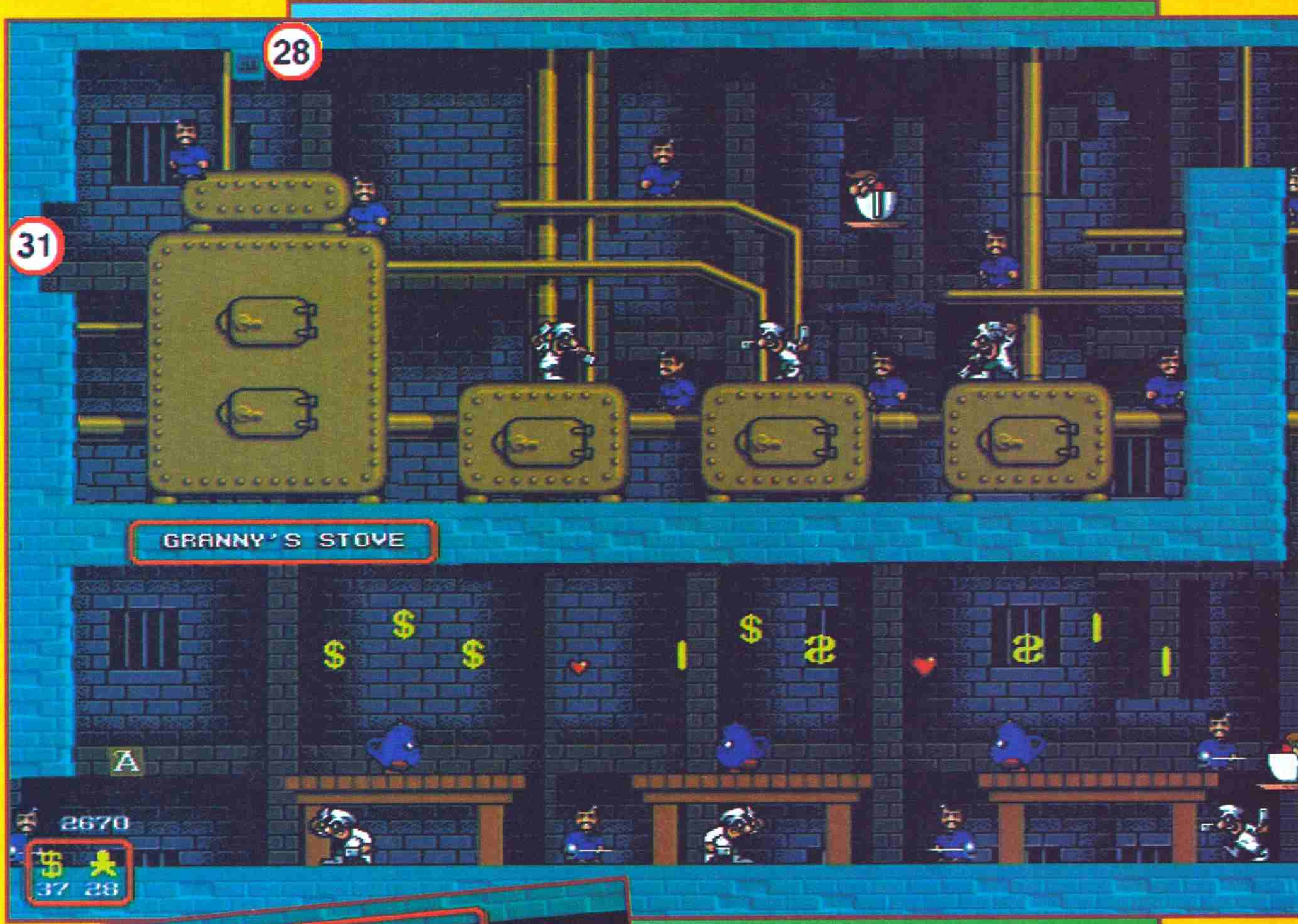
GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
GAME GEAR + COLUMBS	185.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
------ GIOCHI GAME GEAR -----------	
ALIEN SYNDROME	39.000
AXE BATTLER	39.000
BART SIMPSON vs SP.MUT.	39.000
CHAKAN	39.000
COSMIC SPACEHEAD	39.000
CRYSTAL WARRIOR	39.000
MASTER OF DARKNES	39.000
MORTAL KOMBAT 2	telefona!
SUPER SPACE INVADERS	39.000
TERMINATOR	39.000
------ GIOCHI MASTER SYSTEM --------	
AFTER BURNER	29.000
ALEX KIDD	29.000
BANK PANIC	27.000
BATMAN RETURNS	37.000
CALIFORNIA GAMES 2	37.000
GHOULS & GHOST	32.500
GOLDEN AXE	29.000
GP-RIDER	37.000
INDIANA JONES	37.000
MICKEY MOUSE	37.000
OUT RUN EUROPA	32.500
R-TYPE	29.000
RENEGADE	37.000
RITORNO AL FUTURO-3	32.500
RUNNING BATTLE	24.000
SONIC	37.000
STRIDER	29.000
SUPER MONACO GP.2	37.000
TENNIS ACE	24.000
VIGILANTE	24.000
WIMBLEDON 2	37.000
-----GIOCHI SUPER NINTENDO-----------	
CONSOLE S.NINTENDO ITA.	229.000
ADATTATORE UNIVERSALE	25.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
AGASSI TENNIS	79.000
AMAZING TENNIS	69.000
ASTERIX	65.000
DRACULA	49.000
DRAGON	telefona!
FIGHTER'S HISTORY	129.000
INCREDIBLE HULK	telefona!
KICK OFF 3	telefona!
KING OF DRAGON	119.000
MORTAL KOMBAT 2	telefona!
MUSCLE BOMBER	119.000
R-TYPE .3	59.000
SOCCER KID	79.000
SPACE ACE	69.000
SPIDERMAN vs X-MAN	59.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	99.000
STRIKE GUNNER	59.000
SUPER METROID	109.000
T.2 ARCADE GAMES	59.000
WORLD LEAGUE BASKET	59.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

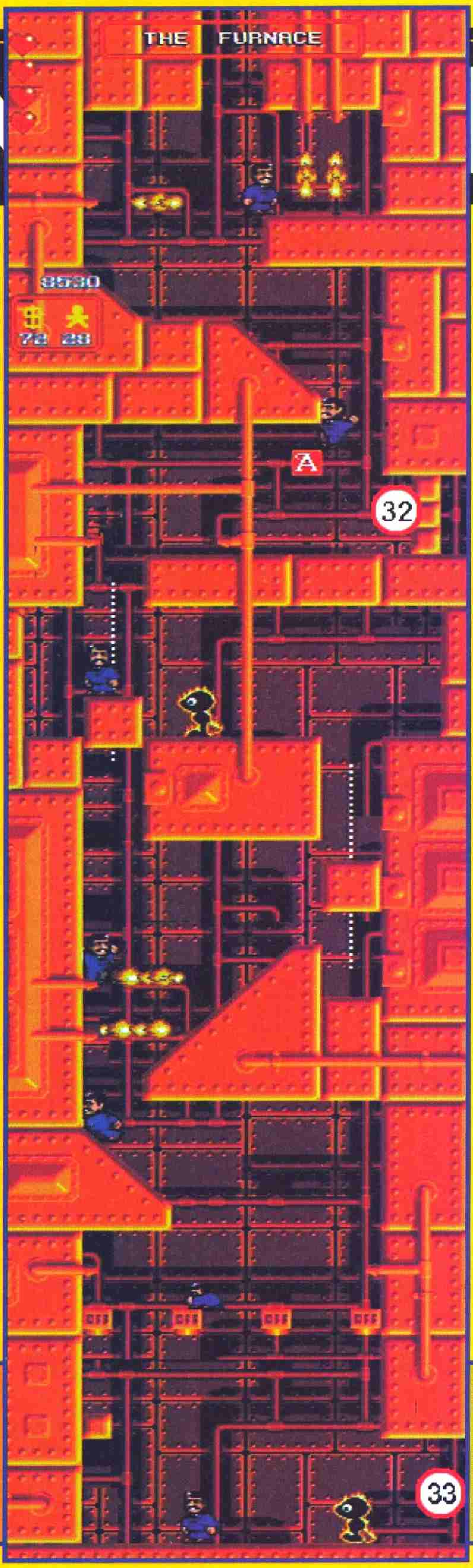
CONTROL YO



LA CUCINA ASSASSINA

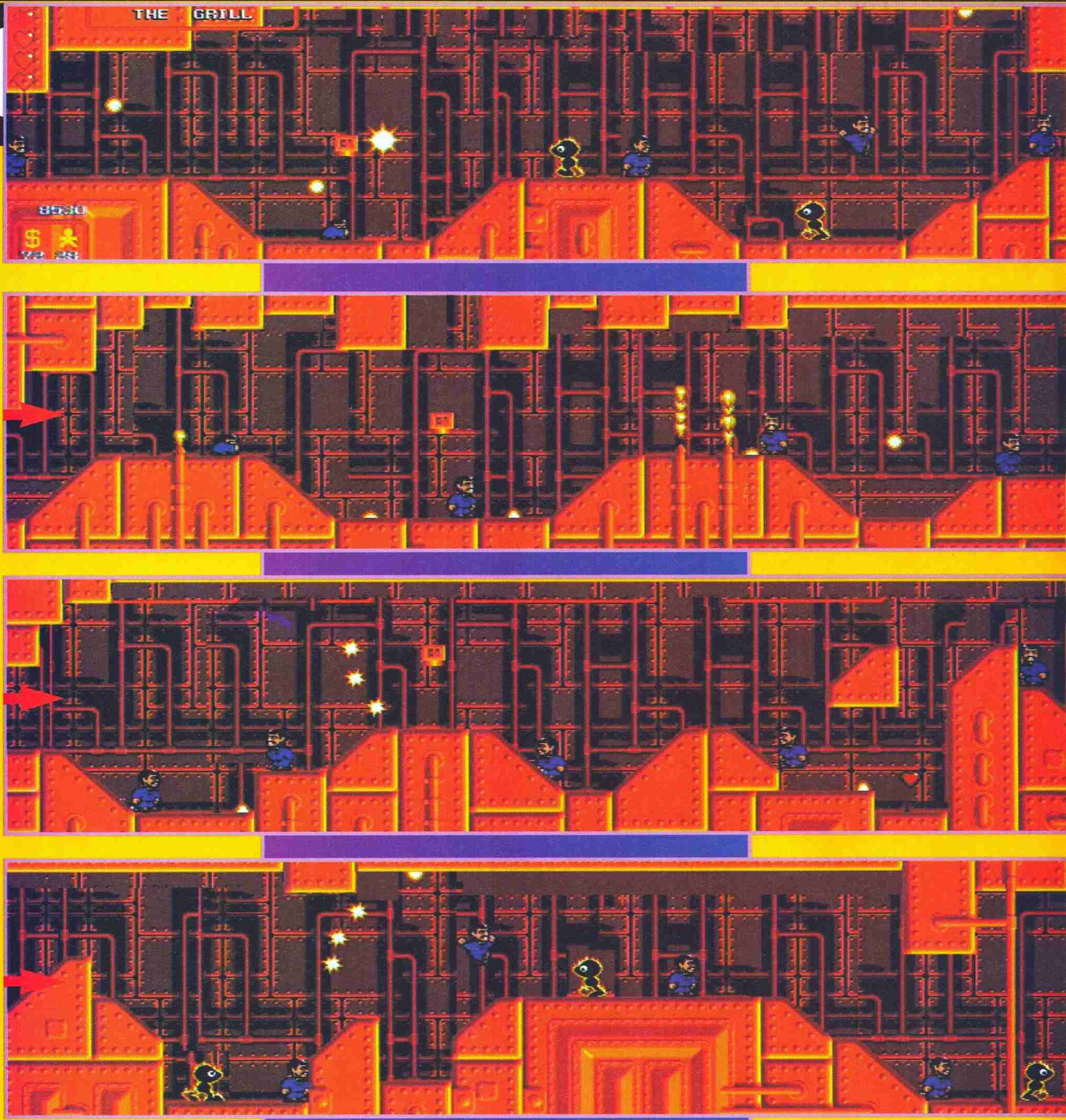
E non è per colpa di qualche piatto preparato da un cuoco poco dotato. Sempre nello scorso numero, abbiamo scoperto come andare a recuperare un cuore extra, facendo visita a un simpatico pupazzo di neve. Nel percorso, si faceva riferimento (in "The Kitchen") a un percorso a destra che ci avrebbe portato a recuperare la nonna. Questo è il primo livello del percorso da compiere. Il bollino ventisette indica la barriera che ostruisce l'entrata della stufa. Ebbene sì, il vostro viaggio si svolgerà all'interno di una stufa. Per poterlo iniziare, però, dovrete attivare l'interruttore ventotto che si trova in alto a sinistra. Già che ci siete, andate a fare una visitina al "The Cookie Jar" e al "Now That's Tasty", di cui le entrate sono rispettivamente indicate dai bollini trentuno e ventinove. Il bollino trenta in "Now That's Tasty", indica l'uscita relativa a Granny's Stove contrassegnata dallo stesso segnalino e che vi permetterà di recuperare una vita extra.
Il prossimo livello è "The Furnace".

OUR CON E



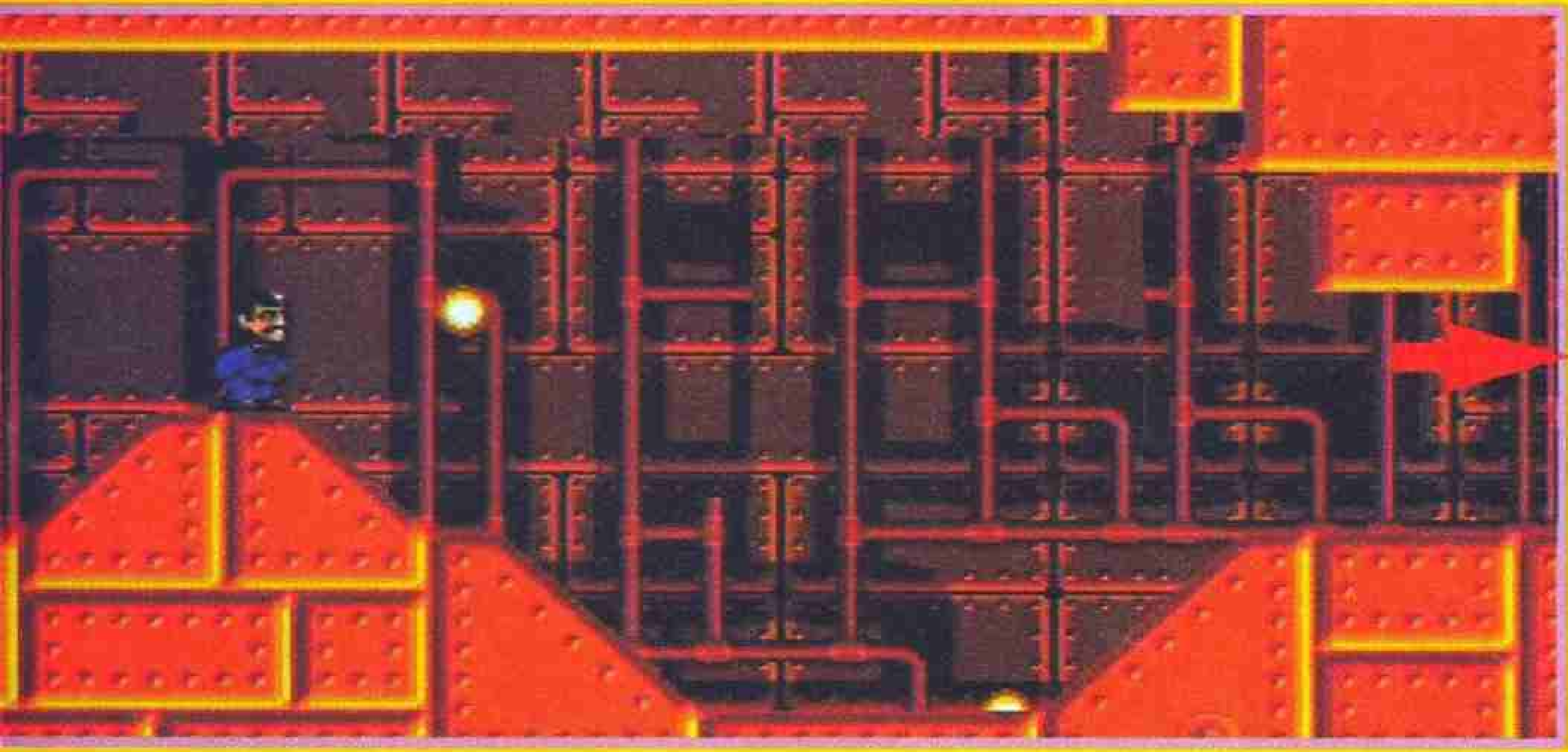
MA CHE BEL CALDUCCIO CHE FA QUI.

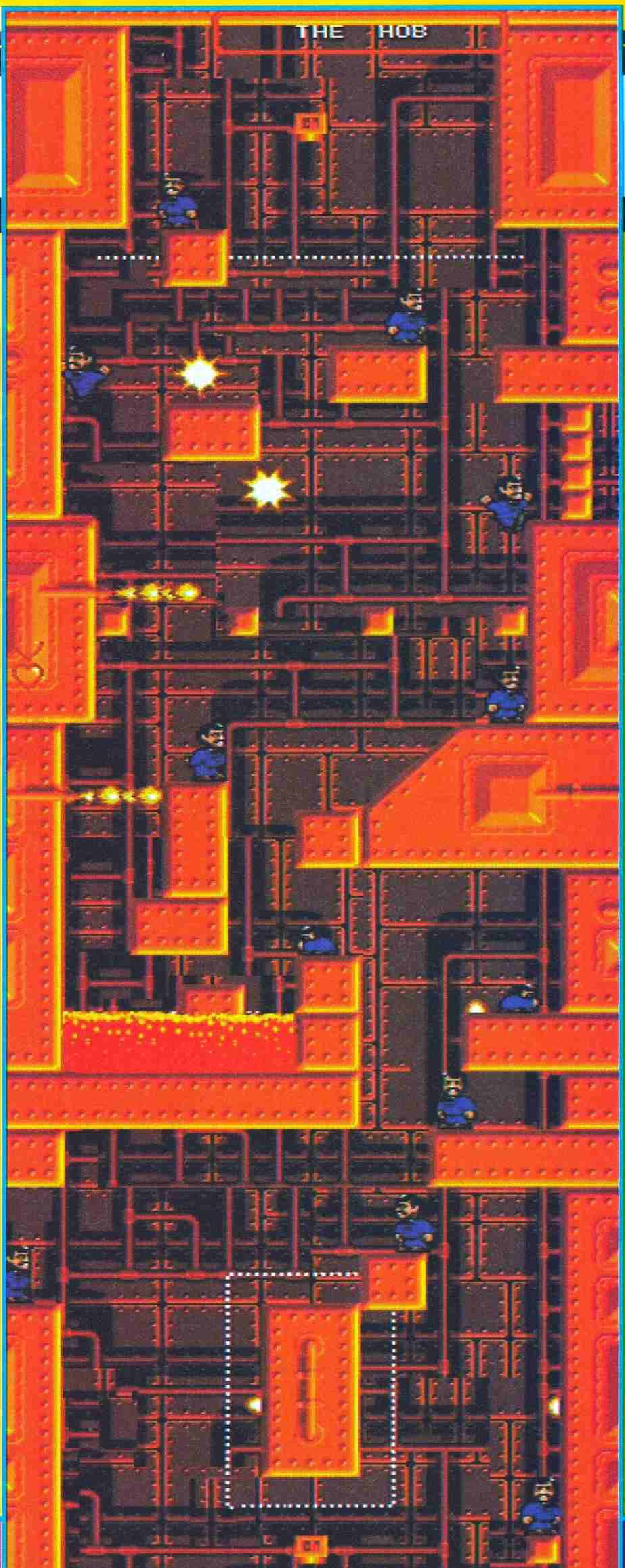
Inizia il viaggio e iniziano le raccomandazioni. Non toccate nessuno degli avversari che incontrerete in questa serie di livelli, fatta eccezione per il mostrone di fine livello. Il bollino trentadue verrà trattato il prossimo mese, quello numero trentatré vi porta in "The Grill".



SI RIMANE AL CALDO.

Si passa dalla fornace al grill, quasi peggio che dalla padella alla brace. Finalmente un bel livello lineare. Attivate tutti gl'interruttori a mano a mano che li incontrate e non preoccupatevi d'altro (strategicamente parlando). Tatticamente parlando, le creature che abitano il luogo sono molto pericolose, quindi occhi aperti e riflessi pronti!





STAVOLTA SI VIAGGIA COMODI

Il problema che caratterizza tutto il livello è rappresentato da quell'interruttore in alto. Andate ad attivarlo e ci vediamo a ottobre. Non ci sono particolari accorgimenti da seguire. Semplicemente avete bisogno di una buona coordinazione occhio-mano.
Lo spazio è tiranno, speriamo in un angolo dei trucchi più ampio il prossimo mese...

ATLANTIDE

PUNTO VENDITA A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N. 43

MEGADRIVE

AERO THE ACRO-BAT
ALISIA DRAGOON
ANDRE AGASSI TENNIS
ANOTHER WORLD
ARCH RIVALS BASKET
ARIEL (LA SIRENETTA)
AYRTON SENNA'S G.P.2
BART'S NIGHTMARE
BATMAN RETURNS
BATTLE MANIA
BRAM STOKER'S DRACULA
BUBSY THE BOBCAT
CASTLEVANIA BLOODIN'
CHAMELEON KID
CLIFFHANGER
COMBAT CARS
COOL SPOT
COSMIC SPACEHEAD
CYBORG JUSTICE
DAVID ROBINSONS'S BASKET
DRAGON
DYNAMITE HEADDY
ECCO THE DOLPHIN
EX-RANZA (RANGER-X)
FANTASTIC DIZZY
FATAL FURY 2
FIFA SOCCER
GEORGE FOREMAN'S BOXE
GHOULS'N GHOSTS
GLOBAL GLADIATORS
GOLDEN AXE 3
GRANADA
GRANDSLAM TENNIS
GREENDOG
GUNSHIP
GUNSTAR HEROES
HOOK
INDIANA JONES
JAMES POND 3
JOHN MADDEN FOOTBALL
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
KICK OFF 3
KING OF THE MONSTERS
KRUSTY'S FUN HOUSE
LAST BATTLE (KENSHIRO)
MAZIN WARS (MAZINGA)
MEGA GAMES 2 (3×1)
MERCS (COMMANDO 2)
MICROMACHINES 2
MORTAL KOMBAT
MORTAL COMBAT 2
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
PETE SAMPRAS TENNIS
RISKY WOODS
ROAD BLASTERS
ROBOCOP 3
SHINOBY 3
SONIC 2
SONIC 3
STREET FIGHTER 2 PLUS
STREETS OF RAGE 3
STRIDER
SUPER HANG-ON
SUPER OFF ROAD
SUPER STREET FIGHTER 2
SUPERMAN
T2 JUDGEMENT DAY
T2 THE ARCADE GAME
TALESPIN
TAZ-MANIA
THE ADDAMS FAMILY
THE INCREDIBLE HULK
THE JUNGLE BOOK
TINY TOON ADVENT.
TOEJAM & EARL 2
TOKI
TREASURELAND ADVENT.
TURTLES HYPERSTONE
VIRTUA RACING
WORLD CUP USA '94
WORLD OF ILLUSION
WWF WRESTLEMANIA
X-MEN

SUPERNES

AERO THE ACRO-BAT
AMAZING TENNIS
ANDRE AGASSI TENNIS
ASTERIX
BART'S NIGHTMARE
BATTLE GRAND PRIX
CHUCK ROCK
CLAYFIGHTER
DESERT FIGHTER
DIG & SPIKE VOLLEYBALL
DINO CITY
DRAGON
DRAGON'S LAIR
EQUINOX
F-ZERO
FATAL FURY
FIFA SOCCER
FIGHTER'S HISTORY
FINAL FIGHT 2
FLASHBACK
JIMMY CONNORS TENNIS
JURASSIC PARK
KICK OFF 3
MEGAMAN X
MORTAL KOMBAT
MORTAL COMBAT 2
MR. NUTZ
MUSCLE BOMBER
NBA JAM
NINJA WARRIORS AGAIN
PINBALL DREAMS
ROCK'N'ROLL RACING
SENSIBLE SOCCER
SPIDER-MAN X-MEN
STREET FIGHTER 2 TURBO
STUNT RACE FX
SUPER JAMES POND
SUPER METROID
SUPER STREET FIGHTER 2
SUPER SWIV
TAZ-MANIA
THE ADDAMS FAMILY 2
THE INCREDIBLE HULK
THE JUNGLE BOOK
THE KING OF DRAGONS
THE LAWNMOWER MAN
THE MAGICAL QUEST
THE ROCKETEER
TKO SUPER BOXING
WOLFCHILD
WORD CUP USA '94
WWF ROYAL RUMBLE
WWF WRESTLEMANIA

MASTER SYSTEM

DONALD DUCK
GHOULS'N GHOSTS
INDIANA JONES
OUT RUN
PAC-MANIA
PRINCE OF PERSIA
RENEGADE
SHINOBI
SUPERMAN
T2 JUDGEMENT DAY
WIMBLEDON 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONA AL (0362) 23.81.48

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre

Piazzale Archinto n. 9

tel. 02/69001255 r.a. fax 02/69001277

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817 Tel. e Fax: 0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Mortal Kombat 2 - Tutte le versioni: telefonare

Supernintendo

Aladdin	145.000
Arro the acrob	99.000
Art of fighting	109.000
Batman return	65.000
Bonkers	telefonare
Bubsy	75.000
Coolspot	75.000
Cybernator	65.000
Chuck Rock	75.000
Clay fighter	125.000
Captain America	65.000
Dolucky soccer	telefonare
Desert fighter	115.000
Dragon	telefonare
Dragon ball z2	129.000
Fatal fury 2	129.000
Fatal fury spec.	telefonare
Flintstones	120.000
Final fight 2	59.000
Formation soccer 2	109.000
Goffy & Max	telefonare
Gambark Garmon 2	159.000
Gundam V	129.000
Soe & Mac 3	105.000
Soe & Mac 4	telefonare
Sungle action	telefonare
King of dragon	139.000
Kepper	149.000
Kich off 3	telefonare
Lethal Enfonce	165.000
Mega Men X	109.000
Mega Men Soccer	165.000
Mario all star	85.000
Metamor kid	telefonare
Metal Marines	125.000
Metroid	129.000
Mortal Kombat	85.000
Muscle Bomber	115.000
Ninsa Warrior Again	95.000
Nhpca Hockey 94	105.000
Prowrestling Rev.	185.000
Pop Twin Ber 2	115.000
Pop Twin Ber 1	65.000
Populous 2	123.000
Ranma 1/2 4	129.000
Road Runner 2	telefonare
Rockn'roll racing	109.000
Sensible Soccer	telefonare
Street Fighter 2 Turbo	105.000
Simpson Virtual Bart	telefonare
Snord World 2	telefonare
Super Soe & Mac	telefonare
Sergent Taunder	telefonare
Spectem	109.000
Super Street F2	telefonare
SD Hokuto Noken	179.000
Secret of Mana	145.000
Stunt Race FX	telefonare
Star Trak N. G.	145.000
Sunset Riders	65.000
The Street Basket	179.000
Wild Trax	telefonare
World Hepoes 2	telefonare
Ultima R. V. 2	telefonare
Ultimate Fighter	telefonare

Nes 8 Bit (da 35.000)

Hipersoccer	65.000
Batman 2	65.000
WWF Wrest Mania	65.000
Bubble Bobble	79.000
Mario Bross 3	79.000

Game Boy

Chuck Rock	58.000
F1 Pole Position	59.000
Kirby's Pinball	55.000
Pang	58.000
Road Rush	63.000
Sensible Soccer	57.000
Total Karnage	58.000
Turtles Radical Rescue	58.000
WWF King of Ring	59.000
Warlo Land 3	59.000
Mortal Kombat	59.000
Zool	59.000

Game Gear

Aladdin	65.000
Chuck Rock 2	65.000
Cool Spot	65.000
Desert Strike	59.000
Mean Bran Mach.	65.000
Mortal Kombat	60.000
Micro Machine	65.000
NBA JAM	75.000
ROB. VSTRRM	65.000
Sonic Drift	69.000
World Cup USA 94	75.000
Incredible H.	telefonare

consolle

Game Boy + Mortal Kombat	145.000
Supernintendo Pal + Scart	208.000
Supernintendo Pal + Scart + Mario All Star	289.000
Supernintendo Pal + Scart + Street F2 Turbo	289.000
Megadrive 2 + 2 Pads	229.000
Megadrive 2 + 2 Pads + Fifa soccer	305.000
Neo Geo Scart	590.000
Neo Geo Scart + gioco	625.000
3DO + games	1.099.000
3DO Pal + Games	1.290.000
Adattatore G.BOY/SuperNES	telefonare

Megadrive

Asterix	99.000
Aladdin	75.000
Art of fight.	99.000
Alien 3	45.000
Bare Knunkle 2	69.000
Bare Knunkle 3	89.000
Batman Ret.	45.000
Bubsy the B.	48.000
Combat Cars	89.000
Castlevania	telefonare
Dr Robotnic	69.000
Dune 2	120.000
Eternal Champion	109.000
Ex Ranza	70.000
Fatal Fury 2	telefonare
F 117 Night Storm	105.000
Fifa soccer	99.000
Flash Back	89.000
Ghouls & Ghosts	40.000
Global Gladiator	45.000
Grand slam tennis	45.000
Golden AXC 3	54.000
Incredible Hulk	telefonare
Jurassic Park	79.000
Jungle Strike	69.000
Landstalker	139.000
Lethal Enforce	149.000
Lost Viking	119.000
Kick OH 3	telefonare
Mazin Wars	45.000
Mario Andretti	95.000
Out Runner	119.000
Marcos M. Foot	109.000
Incredible H.	telefonare
Outrun 2019	45.000
RBI Baseball	119.000
Shadow Runner	125.000
Shining Force 2	110.000
Sonic 2	59.000
Sonic 3	95.000
Super St.R2	telefonare
Street of Rage 2	69.000
Street of Rage 3	89.000
Street F. 2C E	99.000
Subterranea	105.000
Sunset Riders	64.000
Serm. 2 Arcade	45.000
Thunder Force IV	49.000
Turtles T. Figh.	99.000
Virtual Racing	139.000
World Cup USA 94	105.000
Zulu's Dream	telefonare
Sensible Soccer Lim Ed	109.000
Simpson Virt. Bart	telefonare

Mega CD

Fifa Soccer	telefonare
Ground Zero Texas	telefonare
Eimdale	telefonare
Megarace	telefonare
Out of this World 2	telefonare
World Cup USA 94	telefonare
Sensible Soccer	telefonare
Mortal Kombat	telefonare
Tomcat Alley	telefonare
Rebel Assault	telefonare

3 Do

Road Rush	telefonare
Microcosm	telefonare
Star Control 2	telefonare
Dragon	telefonare
Orlon Off Road	telefonare
Space Shuttle	telefonare
Lost Files of Sherlock Holmes	telefonare

TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'

Master system (da 35.000)

Mortal Kombat	79.000
World Cup USA 94	75.000
Cool Spot	75.000
Street of Rage 2	75.000
Micro Machine	75.000
Road Rush	75.000
Robocop vs Terminetor	75.000
Aladdin	75.000

Neo Geo

Magician Cord	45.000
Ninjia Combat	45.000
Cyber Lip	45.000
League Bowling	39.000
Ghost Pilot	45.000
Wing of the Monster	69.000
Game pury 1	59.000
Blue's Journey	45.000
Baseball 2020	49.000
Robo Army	45.000
Ninja Commando	39.000
Andro Dunos	65.000
3 Count Bout	99.000
Soccer branl	59.000
Samuray Showdown	29.900
Wind Summers	265.000
Top Hunter	350.000
Side Kick 2	350.000

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

CONTROL YO

GOOF TROOP 2

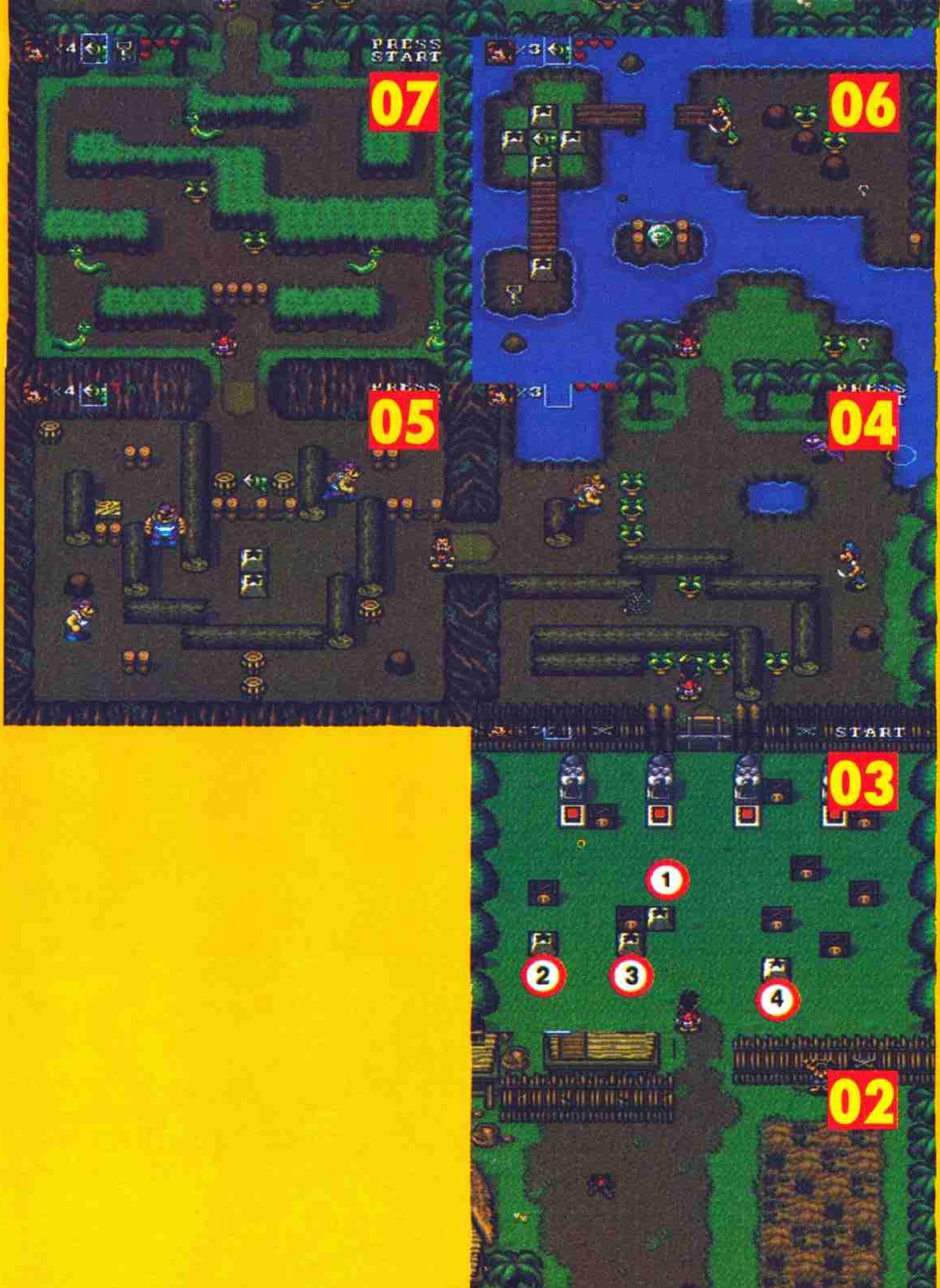
SPECIALE

UR CONSOLE

Le stagioni avanzano, i pianeti ruotano, Giove resiste allo scontro con la famigerata cometa e il secondo livello di Goof Troop viene risolto e propostovi puntualmente. L'ambientazione lascia trasparire una certa carenza di fantasia da parte dei programmatori: sabbia dappertutto, un sacco di palme e i soliti avversari. Peccato che in realtà gli avversari che sembrano soliti, riveleranno insospettabili abilità supplementari a seconda del colore delle vesti.

Nella fattispecie, i pirati armati di sciabola si preoccuperanno di lanciarvene contro una discreta raccolta e i pirati più grossi (quelli di stazza maggiore, per intenderci) vi lanceranno addosso i blocchi che sono disseminati in alcuni dei livelli. Per il resto, rassegnatevi al ritorno sui banchi di scuola ormai prossimo e ricordatevi che tra un esercizio di geometria e uno di analisi logica, una partita con la vostra console preferita non fa mai male.

JH



Swap Line "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA.

TEL. 144.11.63.40

ATTIVO 24 ORE AL GIORNO 7 GIORNI SU 7 CON PIU' DI 10 LINEE.

TELEFONA A QUESTO NUMERO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA PIU' DI 400 TITOLI
PER "GAME GEAR - SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY"

A SOLE £ 29.000 COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.

NON DEVI FARE ALTRO CHE ASCOLTARE LE
ISTRUZIONI CHE TI VERRANNO DETTE .
POI UNA VOLTA SENTITO IL TITOLO CHE TI INTERESSA PRENOTALO
E SUBITO SPEDISCI LA TUA CARTUCCIA AL NOSTRO
INDIRIZZO SPECIFICANDO IL TITOLO CHE VUOI
INSIEME ALLE £ 29.000.
DOPO DI CHE NOI TI INVIEREMO LA CARTUCCIA DA TE SCELTA.
IMPORTANTE : SARANNO ACCETTATE SOLO LE CASSETTE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.

NON TI RESTA CHE PROVARE E VEDRAI CHE NE RIMARRAI CONTENTO.

"GAME OVER" VIA A.BERTOLA N° 6 - 47037 - RIMINI - TEL. & FAX. 0541-22045

TARIFFA Lit.2540/Min. + IVA - CESNI s.r.l. VIA DEL CAIRO ,32 - VARESE.

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E'
UN MERCATO IN ESPANSIONE.
APRI ANCHE TU UN NEGOZIO SPECIALIZZATO
IN VIDEOGIOCHI , O SE SEI GIA'
UN RIVENDITORE RIVOLGITI A

"GAME OVER"

FRANCHISING LINE.

TI ASSICURA

RISPARMIO ECONOMICO : I PREZZI SONO DA IMPORTATORE.

RISPARMIO DI TEMPO : ASSISTENZA TECNICA , PUBBLICITARIA ,

ADDESTRAMENTO INIZIALE , ARREDAMENTO E
INVESTIMENTO CONCORDATO CON IL CLIENTE.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI :
"GAME OVER s.a.s" Via A.Bertola ,6 - 47037 - Rimini - Tel.&Fax. 0541- 22045.

"GAME OVER" PRESENTA:

GAME START

NUOVO PUNTO VENDITA

Importazione diretta

Per informazioni e ordini telefonare tutti i giorni dalle 9,30 - 13 alle 15 - 19

Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.

DA SETTEMBRE PER TUTTE LE VERSIONI !!!!.

MORTAL KOMBAT 2 ®

SUPER STREET FIGHTER 2 USA x SNES L.149.000

SUPER STREET FIGHTER 2 USA x MD L.139.000

FATAL FURY 2 USA x MD L.139.000

SHOCK WAVE x 3DO L.132.000

NOVITA' MEGA DRIVE

DRAGON
JUNGLE BOOK
PETE SAMPRAS TENNIS
SHADOWRUN
WONDERBOY IV

NOVITA' PER SUPER NES

RYAN GIGGS SOCCER
DRAGON
DSP TENNIS
EXCITE STAGE
JUNGLE BOOK
KNIGHTS OF ROUND TABLE
MUSCLE BOMBER
SONIC BLASTMAN 2
SUPER PUYO PUYO

Ritiro e vendita usato

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

Noleggio Videogiochi e console

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

Tutti i nostri prezzi sono IVA compresa e sono realmente quelli di vendita!!!(Salvo fluttuazioni valutarie)

CONTROL YO

SCHERMO UNO

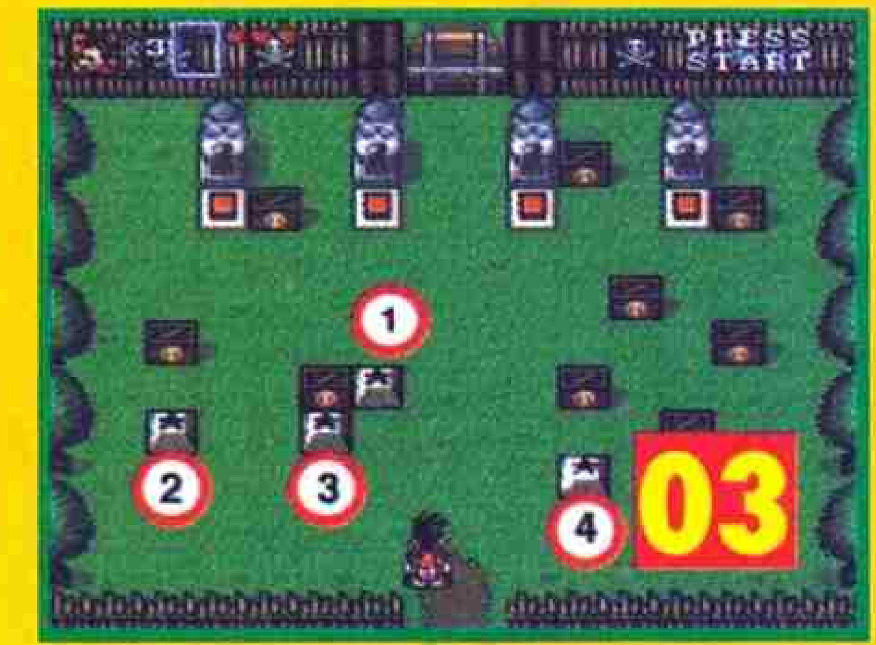
Nuovo livello ma problemi vecchi. I due panzoni non dovrebbero darvi troppi problemi. Uno schermo introduttivo senza pretese e senza segreti. Limitatevi a scoprire cosa celano i barilotti e a strapazzare i due marinai se ne avete voglia (è ufficiale: eliminare o meno gli avversari presenti nei vari schermi è assolutamente indifferente ai fini della soluzione dei singoli livelli. A meno che l'uccisione degli stessi non serva ad attivare una qualche porta).

SCHERMO DUE

Schermata di transizione assolutamente inutile ai fini del gioco ma che testimonia l'attenzione e la cura dei particolari che contraddistingue questa produzione. Il contadino che fissa il proprio campo vi racconterà un po' delle opere di distruzione compiute dalla banda di pirati a cui state dando la caccia. Passate pure oltre allegramente.

SCHERMO TRE

Tornano gli schermi con l'azione di gioco ispirata allo scassaquindici. Dopo i primi due del primo livello, però, le cose iniziano a complicarsi. Qui non ci si limita a portare i soliti blocchetti sugli interruttori: infatti, le statue che vedete nella parte alta dello schermo vi fionderanno contro un ingente numero di palle infuocate. Per sorpassare questo ostacolo limitatevi a seguire le istruzioni ricordandovi sempre di evitare i proiettili lanciati dalle statue.
Spingete verso l'alto il mattoncino contrassegnato con il numero



uno. Spingete verso l'alto il mattoncino quattro. Lanciate il mattoncino tre verso destra (in modo che si fermi contro il mattoncino quattro) e spingetelo poi verso l'alto. A questo punto dovreste avere il mattoncino uno e tre già nei loro alloggiamenti in alto. Spingete il mattoncino quattro a destra, poi in alto e quindi a sinistra. Spingetelo in alto per inserirlo sull'interruttore in alto a sinistra. Spingete il mattone due a destra, in alto, di nuovo a destra e in alto. Tutti i mattoncini saranno su di un interruttore e il portone si aprirà lasciandovi la strada libera per il quarto schermo.

SCHERMO QUATTRO

Tornano finalmente i percorsi tracciati alla meno peggio con degli elementi scenici disposti in maniera molto improbabile. I vasi vanno utilizzati principalmente per massacrare il pirata grosso e quel disgraziato di porcospino intrappolato nell'improbabilume di cui sopra. Fate attenzione quando entrate in questo quadro dall'alto poiché dall'acqua fuoriescono due rane (una da destra e una da sinistra) che tendono a

schiantarsi sulla persona del vostro giocatore. Ricordatevi di raccattare l'arpione che si trova nella parte bassa dello schermo (subito davanti al vostro personaggio se entrate dal terzo quadro).
Dirigetevi verso l'alto ed entrate nel quadro cinque.

SCHERMO CINQUE

Se state utilizzando Max, tenete presente che i barili contenuti in questo livello sono troppo pochi per uccidere tutti i pirati; di conseguenza scartate il primo o il secondo (il primo in basso si lascia scartare più facilmente degli altri) e andate a recuperare il pezzo di legno (quasi una tavola). Tornate sui vostri passi e rientrate nel quadro quattro per poi dirigervi verso il quadro sei.

SCHERMO SEI

Vi ricordo che a questo quadro si accede da quello subito in basso (il quarto). Cosa fare non è un mistero per nessuno. Andate verso destra, lanciate via il vaso (potete addirittura utilizzarlo per colpire il "simpatico" pirata in alto a destra) e posizionatevi sopra il gancio che si vede conficcato

OUR CONSOLE

nel terreno. Lanciate l'arpione e tenete premuto il pulsante finché non si fissa contro l'altro gancio. Sfruttate la corda come ponte improvvisato ed eliminate l'ostacolo pirata se non l'avete già fatto in precedenza. Fissate la tavola per ricostruire il ponte interrotto (quello in legno) e andate a prendere l'arpione. Lanciate i blocchi

con la stella disegnata sopra dove vi pare, ma fate molta attenzione a non spedire il blocco posizionato subito sotto l'arpione verso il basso. Piuttosto sparatelo verso destra o verso sinistra. Attraversata l'ennesima passerella di legno, appropriatevi della chiave e tornate sui vostri passi. Una volta giunti sulla tavola che avete aggiunto alla prima passerella, voltatevi verso la parte bassa dello schermo e recuperate la gemma azzurra con l'arpione. Dirigetevi allo schermo sette ricordandovi di recuperare l'arpione nello schermo cinque.

SCHERMO SETTE

Tanti bei serpentelli subdoli. Non fanno molta paura a guardarli, e infatti non riuscirebbero a uccidere una formica adulta. In compenso cercate di eliminarli (magari con l'arpione) dalla lunga distanza. Giunti ai ferri corti, infatti, i malnati striscianti cambiano passo di marcia, scattano in avanti e diventano pericolosi. Uomo avvisato, mezzo salvato.

SCHERMO NOVE

A mano a mano che ci s'inoltra nel gioco, i livelli basati sullo spostamento dei mattoncini diventano sempre più complessi. In questo schermo, per esempio, i mattoncini che vengono spostati esplodono dopo un certo lasso di tempo, coinvolgendo parecchia della roba che sta loro intorno al momento della deflagrazione. Il consiglio principale consiste nell'eliminare i due pirati che si trovano nella parte sinistra dello schermo e dribblare, in un secondo tempo, quelli che ne infestano la parte destra. Fate attenzione alla frequenza di lampeggio dei mattoncini. Più è alta e più è vicino il momento dell'esplosione. Recuperate l'arpione se ne non lo avete nell'inventario e procedete verso lo schermo otto.

SCHERMO OTTO

Nello schermo otto dovete solo preoccuparvi di eliminare l'ennesima squadra di pirati (ma quanti sono?!?) e rifare il giochino della corda dell'arpione da collegare ai ganci a terra. Andate ad aprire la porta in alto prima di passare il ponte di corda che creerete (i ganci sono nella parte destra dello schermo). Aperta la porta, recuperate la chiave in basso a destra e l'altro lanciarpioni.
Uscite e benvenuti nello schermo dieci.

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Aladdin	L. 75.000
Aspect Warriors	TEL
Asterix	L. 115.000
Addams Family	L. 69.000
Art of Fighting	L. 89.000
Battle of Bahama	L. 45.000
Chiki Chiky Boys	L. 29.000
Compat Cars	L. 97.000
Castlevania	TEL
Doraemon	L. 49.000
Dracula	L. 69.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon's Revenge	L. 79.000
Dune II	TEL
Ea Fifa International Soccer	L. 99.000
Eternal Champion	L. 109.000
Gunstar Heroes	L. 69.000
Gun Ship	L. 69.000
Instrument of Caos	TEL
Jungle Strike	L. 89.000
Jurassic Park	L. 69.000
X-Ranza	L. 59.000
Lethal Enforce	L. 159.000
Landstalker	L. 69.000
Mortal Kombat 2	TEL
Magin Saga	L. 49.000
Mickey & Donald	L. 59.000

DRAGON BALL 2

Monster World IV	TEL
NBA Jam	L. 95.000
NBA Showdown	TEL
Occhiali Virtuali	TEL
Outrunner	TEL
One on One Basketball	L. 39.000
Pro Hockey	L. 49.000
Phantasy Star IV	L. 129.000
Rise of the Robots	TEL
Rocket Knight Adv.	L. 79.000
Shining Force II	L. 99.000
Spiderman/X Men	L. 69.000
S. Monaco GP II	L. 49.000
Sailor Moon	TEL
Shadow Runner	TEL
S. STREET FIGHTER II SPECIAL	**TEL**
Stryker + Sega Tat	L. 89.000
Splatterhouse III	L. 79.000
Subterrania	TEL
Sonic III	L. 99.000
Star Trek	TEL
Street Fighter II S.C.ED.	L. 89.000
Super Shinobl II	L. 59.000
Spark	TEL
Tazmania	L. 49.000
The Incredible Hulk	TEL
Thundr Force IV	L. 69.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
The Caos Engine	TEL
Virtual Racing	L. 129.000
World Cup USA 94	TEL
WWF Royal Rumble	L. 79.000
Kick Boxing	L. 69.000
Kick Off 3	TEL
Zombies	L. 97.000

FATAL FURY II

GIOCHI MEGA CD

3x3 Eyes	L. 86.000
Ax 101	L. 119.000
Bari Arm	L. 69.000
Battle Corps	TEL
Dragon's Lair	TEL
Dune	TEL
Final Fight	L. 89.000
F1 World Champ H.S.	TEL
F1 Circus	L. 99.000
Fifa International Soccer	L. 119.000
Ground Zero Texas	TEL
Havy Nova	L. 39.000
Illusion City	L. 75.000
Mega Race	TEL
Mortal Kombat	L. 109.000
Night Striker III	L. 49.000
Prince of Persia	L. 45.000
Popful Mail	L. 99.000
Ranma 1/2	L. 109.000
Rebel Assault	TEL
Rise of the Dragon	L. 79.000
Space Ace	TEL
Silpheed	L. 125.000
Sonic CD	L. 79.000
Tomcat Alley	TEL
Vampire Killer	TEL
Wonder Dog	L. 39.000
Wing Commander	TEL
WWF Rage in the Cage	TEL
Kaimen Raider	TEL

CARTUCCE GAME GEAR

Aladdin	L. 59.000
Aleste II	L. 49.000
Chuck Rock	L. 49.000
Doraemon	L. 48.000
NBA Jam	L. 59.000
Outrun	L. 47.000
Shinobi II	L. 48.000
Sonic III	L. 59.000
Street of Rage II	L. 59.000
S. Monaco GP II	L. 48.000
Super Golf	L. 53.000

Shock Wave 3DO	L. 119.000
Road Rush 3DO	L. 119.000
Megarace 3DO	TEL
Total Eclupse 3DO	L. 99.000
Tempest 2000 Jaguar	L. 99.000
Brutal Football Jaguar	TEL
TITOLI PER PC CD ROM	**TEL**

GIOCHI PER NEO GEO

3 Count Boat	L. 199.000
Aero Fighter 2	TEL
Art of Fighting II	L. 419.000
Fatal Fury Special	L. 439.000
Fatal Fury II	L. 249.000
Samurai Showdown	L. 389.000
Super Side Kick	L. 349.000
S. Side Kick II	TEL
Top Hunter	TEL
Wind Jammer	TEL
World Heros II	L. 289.000
World Heros Jet	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Addam's Family	L. 79.000
Anime Slam Dunk	TEL
Actraiser II	L. 79.000
Aero the Acrobat	L. 79.000
Art of Fighting	L. 139.000
Astral Boat II	L. 129.000
Bastard	L. 135.000
Battle Master	L. 139.000
Captain Tsubasa IV	L. 139.000
Dragon Ball Z III	L. 149.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Driftking	TEL
Desert Fighter	L. 139.000
EA Fifa Soccer	TEL
Family Dog	L. 59.000
Fatal Fury II	L. 129.000

WORLD HEROE'S II

FATAL FURY SPECIAL	TEL
Fighter's History	TEL
Final Fight II	L. 59.000
Final Fantasy VI	L. 169.000
Furi Furi Girls	TEL
Genoside	TEL
Gundam V	L. 99.000
Highway Battle 94	L. 119.000
HOKUTO NO KEN 7	L. 129.000
Knights of the Round	TEL
Kick Off 3	TEL
Illusion of Gia	L. 129.000
J. League Excite Stage 94	TEL
Joe & Mac III	L. 119.000
Jungle Action	TEL
Yu Yu Hakusvo II	TEL
Legend	TEL
Letal Enforce + Pistola	TEL
Lost Vikings	L. 89.000
Magic Johnson	L. 89.000
Mazinga Z	L. 125.000
Mortal Kombat	L. 119.000

CONSOLES

S. Nintendo Usa Scart	L. 255.000
Megadrive Scart II Jap	L. 239.000
Megadrive II Pal Jap	L. 249.000
Game Gear + Sonic & Tails	L. 249.000
PC Engine Turbo Express + Street Fighter II	L. 229.000
S. CD Rom Duo + 1 Gioco	L. 599.000
Core Grafix II + Gioco	L. 195.000
3 DO System + 1 Gioco	L. 1.190.000
S. Famicom Scart + 1 Gioco	L. 419.000
Mega CD II + Gioco	L. 549.000
Super Game Boy Usa/Jap	L. 145.000
Neo Geo	TEL
Joy Pad Neo Geo	L. 139.000
Snes Joypad Capcom Soldier	L. 49.000
Sega Joypad Capcom Soldier	L. 49.000
Joypad 3 DO	L. 119.000

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Mortal Kombat 2	TEL
NBA Jam	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Prime Gol 2	TEL
Pop' n' tween Bee II	L. 139.000
Pachi Slot Love Story	TEL
Pachi Slot Mar Jong	TEL
Pocky & Roocky 2	TEL
Patlabor	L. 129.000
Road Runner Twin	TEL
Ranma 1/2 IV	TEL
Ranma 1/2 II	L. 139.000
Rise of the Robots	TEL
R-Type III	L. 79.000
Rushing Beat III	L. 79.000
Samurai Spirits	TEL
SD HOKUTO NO KEN	TEL
S. Bomberman II	TEL
Sensible Soccer	L. 99.000
Slam Master	L. 119.000
Star fox	L. 79.000
Sonic Blastmann II	TEL
Super Volley Ball II	L. 99.000
Street fighter II Turbo	L. 99.000
STREET FIGHTER II SPECIAL	**TEL**
S. Metroid	L. 109.000
Spectre	L. 129.000
Stunt Race FX	TEL
Super Robot War EX	L. 119.000
Street Fighter II Turbo	L. 99.000
S. Metroid	L. 109.000
Sword World	L. 83.000
Sword World II	TEL
Terminator II Arcade	L. 109.000
The King of Dragon	L. 129.000
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
WWF Royal Runble	L. 99.000
World Heros	L. 139.000
Zero 4 Champ	TEL
Val d'Isere Championship	TEL

S. STREET FIGHTER II SPECIAL

CARTUCCE PC ENGINE

Arcade Card	L. 199.000
Barun Ba	L. 39.000
Body Conquest II	L. 149.000
Bomberman '94	L. 89.000
Final Blaster	L. 39.000
Final Soldier	L. 39.000
Many in the Road	L. 39.000
Image Fight	L. 39.000
Lady Sword	L. 149.000
Power Tennis	L. 59.000
Son Son II	L. 39.000
Street Fighter II	L. 79.000
Tradition of Warucyule	L. 39.000
Vigilante	L. 39.000
Space Harrier	L. 49.000
Gomola Speed	L. 39.000

Disponibile anche I S. CD e CD Arcade

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

SCHERMO DIECI

Questo decimo schermo è quello che vi darà più grattacapi di tutti. Lo scopo è, come al solito dove si vedono mattoncini e interruttori a terra, di portare ogni mattoncino su di un interruttore e attivare così l'apertura della porta. Il problema più grosso dello schermo è rappresentato dai due pirati che spostano i mattoni a caso. Premettendo che basta uscire dallo schermo e rientrare subito per rimettere nella posizione di partenza tutti i mattoncini (e anche i pirati, purtroppo), dovrete cercare di essere molto svelti. Dirigetevi subito verso la zona destra del livello per attirare i due energumeni ed evitare che vi spostino i mattoncini due e tre nelle posizioni errate. Il percorso da far effettuare ai vari blocchetti è il seguente: il mattoncino due va spinto in basso, a sinistra, in basso, di nuovo a sinistra e finalmente in basso. Il mattoncino uno va spinto a sinistra e in alto. Il mattoncino tre va spinto in basso, a destra, in alto, nuovamente a destra e in alto. Il mattoncino quattro va spinto semplicemente a destra e poi in basso (non il contrario!). Cercate di attirare i cattivoni lontano dai mattoncini, poiché un movimento errato potrebbe costringervi a rifare tutto da capo. La porta a destra vi immette direttamente nel quadro undici.

SCHERMO UNDICI

Andate subito ad aprire la porta in alto con la chiave che avete (vero che l'avete raccattata?) nell'inventario. Superare i tronchi rotolanti in basso è solo una questione di tempismo: il tronco superiore è più veloce di quello inferiore, così basta fare lo slalom tra i due per passare indenni. I cannoni sparano delle bombe. Voi potete raccoglierle facendo andare in giro il vostro personaggio con le braccia per aria, e poi potete restituirle al mittente con i vostri migliori auguri. Se ricordo bene, due bombe a cannone risolveranno ogni vostro problema. Dirigetevi verso lo schermo dodici (quello a destra di questo qui).

SCHERMO DODICI

Di barili ce ne sono a sufficienza, quindi di problemi non ce ne sono. Uccidete tutti i "sempre più simpatici pirati" e recuperate l'arpione (a questo punto dovreste averne due nel vostro inventario). Tornate sui vostri passi ed entrate nello schermo tredici.

SCHERMO TREDICI

Ormai la presenza di pirati non fa più notizia e quindi massacrateli senza pietà e senza perdere tempo. Di tempo, invece, impiegatene quanto ve ne serve nel campo in alto a sinistra per scavare tutte le buche che potete e recuperare tutti i tesori nascosti. La chiave tenetela per più tardi.

SCHERMO QUATTORDICI

Sgomberate la strada dai primi blocchi ed eseguite l'ormai collaudatissimo giochino del lanciarpioni e dei ganci conficcati nel terreno (nella foto vedete tutti gli arpioni già ancorati al terreno). Fate molta attenzione ai baratri. In questo quadro, a differenza di quelli in cui il terreno confina con vegetazione o acqua, se insistete

Select

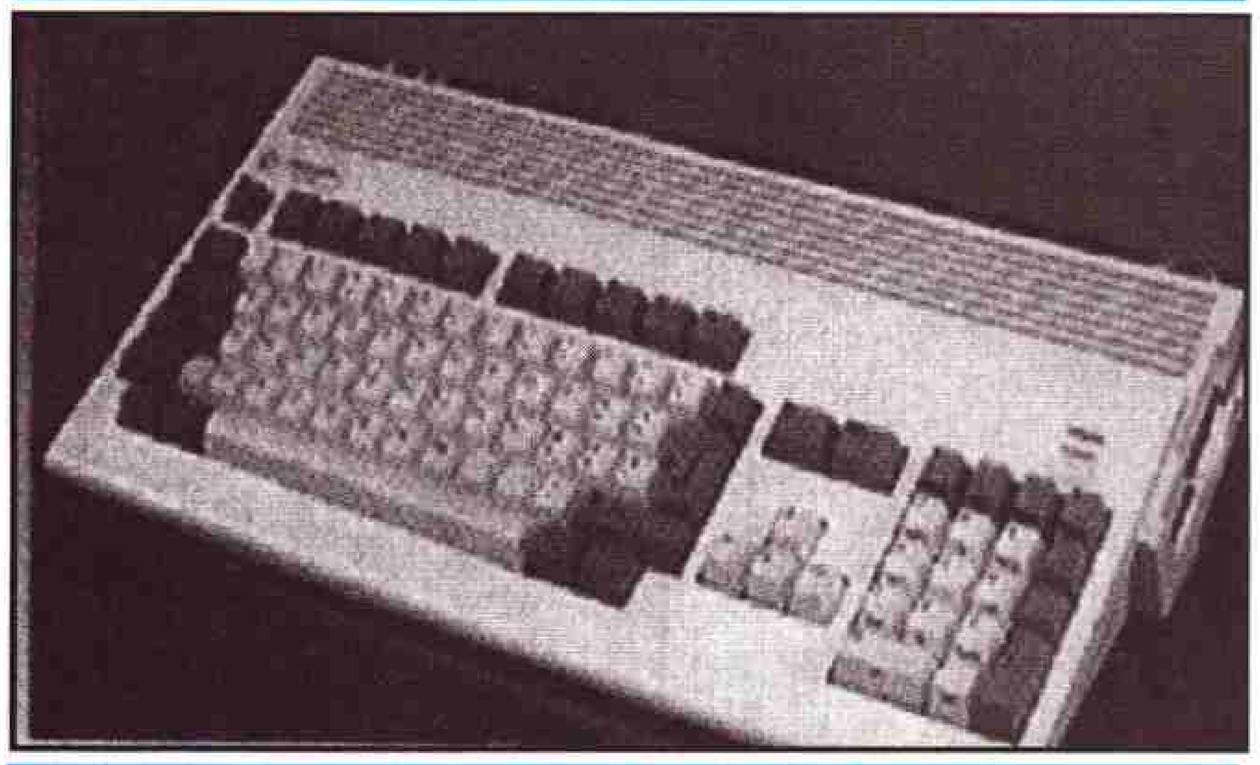
P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 Dynamite Desktop	L. 739.000
Amiga 600	L. 449.000
AMIGA-CD 32 con giochi	L. 599.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	TELEFONARE
Espansione 1Mb per A600	L. 109.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 159.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 139.000
Drive interno per amiga 2000	L. 139.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Digitalizzatore Audio-Stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 1.890.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 2.099.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/40

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 2.490.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX2/66

Vesa Local Bus 1 Drive 3" 1/2 1.44 Mb 4Mb di memoria, 1 Monitor a colori SVGA, 1 HD 250 Mb 2 porte ser. 1 porta par. 1 tastiera estesa, 1 mouse.

L. 2.790.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica a 8 e16 bit, con predisposizione per collegamento di CD-Rom.

Telefonare

CD - ROM

Lettore CD multisessione Sony interno con controller, compatibile foto CD Kodak

Telefonare

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR 1 JOYPAD ALIMENTATORE PAL + SCART

Telefonare

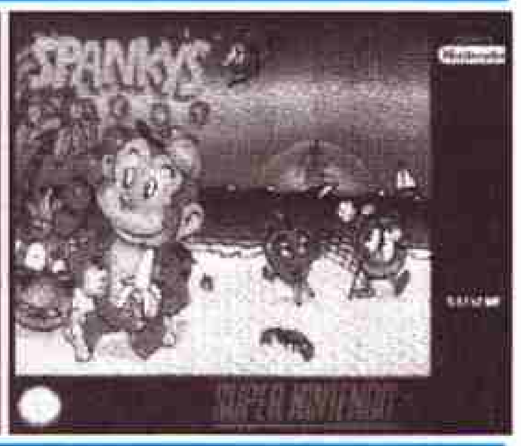
COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II

Telefonare

MEGADRIVE PAL/SCART

Telefonare

GAME GEAR con 4 giochi Telefonare



SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. **L.45.000**

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz.	L. 1.000	cad.
50	Pz.	L. 850	cad.
100	Pz.	L. 800	cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz.	L. 1.300	cad.
50	Pz.	L. 1.200	cad.
100	Pz.	L. 1.000	cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'

880 Kb - 1.640 Mb **L. 159.000**

MONITOR

COMMODORE 1942
Telefonare

COMMODORE 1084S
Telefonare

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 38.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 100 colore	L. 449.000
Hewlett Packard 520 B/N	L. 649.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ 48 80 col.B/N	L. 599.000
Star SJ 144 colore	Telefonare

ESPANSIONE PER AMIGA 1200

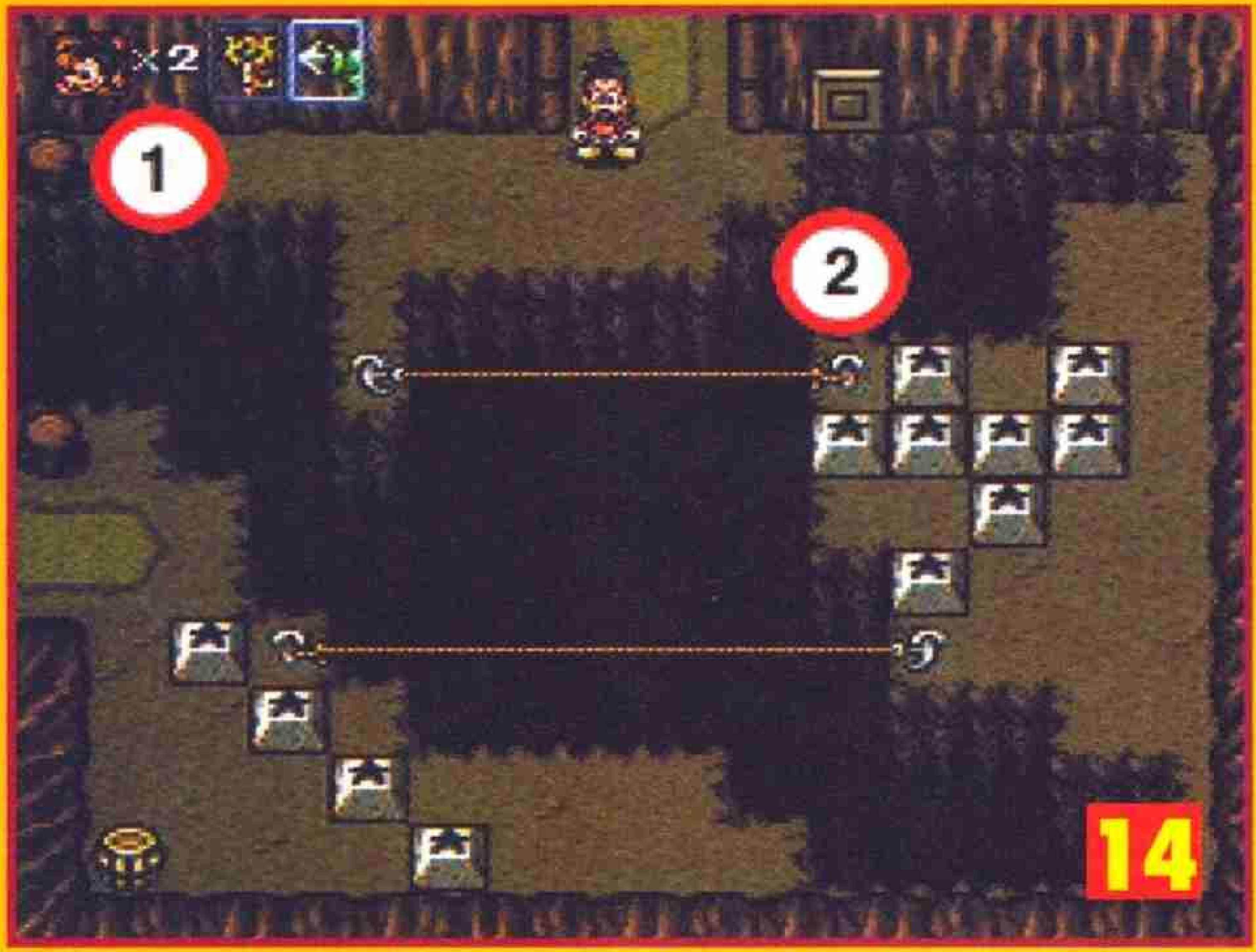
Scheda di espansione da 1MB, espandibile fino a 8Mb, con clock e zoccolo per montare coprocessore.

Telefonare

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500	L.59.000
Per A600	L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO



a dirigervi verso il vuoto cadrete miseramente spappolandovi sul fondo del crepaccio. Non ci sono particolari osservazioni da fare sul come sgomberare la strada dai massi, sappiate solo che, per attivare l'interruttore che si trova a destra della porta, dovrete utilizzare l'arpione che trovate nel punto in cui c'è il bollino contrassegnato dal numero uno. Per usarlo correttamente dovrete posizionarvi sul gancio subito sotto il bollino numero due e scagliare l'arpione verso l'alto.
Il gioco è fatto: bene arrivati al quindicesimo quadro.

SCHERMO QUINDICI

I pirati che vedete in questa foto sono dotati della peculiare abilità di trasformarsi in palloni rotolanti impossibili da arrestare. L'unica vostra speranza consiste nell'attendere l'inizio della trasformazione nei pressi di quelle rientranze presenti lungo i due corridoi infestati e infilarvici mentre il pirata vi si fionda addosso. Non troppo complesso e allo stesso tempo funzionale. Se avete dei problemi, ricordatevi che potete sempre contare sul vostro fido lanciarpioni.

SCHERMO SEDICI

E' la fine! Il mangiatore di fuoco fa molta scena, ma non troppo male. L'unica cosa da fare è quella di spararigli contro quanti più barili potete. In breve ne farete delle polpette. Ricordatevi di far sollevare le braccia al vostro personaggio per fargli recuperare le botti che gli verranno lanciate contro da occasionali "fornitori" esterni all'arena.

MEGA DRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • SUPER NES • GAME BOY

DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE
SOLO PER RIVENDITORI

I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI - NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24 h
LISTINI OFFERTE - DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO - STATO ORDINE
VOXonFAX 0332/767360

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/819104 - FAX 0332/767244 - BBS 0332/767277 - VOXonFAX 0332/767360

MG® Shop

computer e videogames

OGNI SETTIMANA NUOVI ARRIVI D'IMPORTAZIONE

Console
S/Nes L. 249.000
Game Boy L. 95.000
Mega Drive 2 L. 189.000
Game Gear L. 199.000
3DO telefonare

Noleggio
S/Nes L. 3.000 gg
Game Boy L. 1.500 gg
Mega Drive L. 3.000 gg
Game Gear L. 1.500 gg
FESTIVI GRATUITI

Giochi da Lire
S/Nes da L. 69.000
Game Boy da L. 29.000
Mega Drive da L. 49.000
Game Gear da L. 46.000
P.C. da L. 29.900
CD Rom da L. 39.000
Amiga da L. 29.900

Vasto assortimento CD Rom per adulti

RITIRO USATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Novità d'importazione	
S/Nes	**Mega Drive**
Superman	Kick Off 3
Jungle Book	Jungle Book
Mortal Kombat 2	Mortal Kombat 2
The Untouchables	Tecmo Super Baseball
Ultima 2	World Hero 2
WCW Super Brawl	King of the Monster 2
Game Boy	**Game Gear**
The Lawnmower Man	Gun Star Heroes
Megamen 5	Hulk
Tazmania	Kick Off 3
Jungle Book	Jungle Book
Power Ranger	Mortal Kombat 2
Robocop vs Terminator	Asterix

2 negozi a Milano

Via Lattuada (ang. V.le Monte Nero)
50 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55180858

P.za Buozzi (ang. Via Mantova)
150 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55194413

MASTER SYSTEM
ogni gioco acquistato
1 TE LO REGALIAMO NOI!

OFFERTE VALIDE FINO AL 30 SETTEMBRE

PAGHI 1 PRENDI 2

NINTENDO 8 BIT
2 GIOCHI L. 99.000

GAME GEAR
2 GIOCHI L. 99.000

GAME BOY
2 GIOCHI L. 89.000

GIOCO SHOP
Piazza Stazione, 56-57r

I negozi CALAMAI:

CALAMAI TEKNO
Via dei Cimatori, 17r

Telefono 055/21.94.91 - Fax 21.46.84

MEGADRIVE
2 GIOCHI L. 129.000

CASCO REALTÀ VIRTUALE x MCD

STREET FIGHTER II SPECIAL

FIFA INT. SOCCER x SUPERNINTENDO

DISPONIBILI !

SUPERNINTENDO
2 GIOCHI L. 139.000

MEGA CD
2 GIOCHI L. 99.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI 1 SETTIMANA L. 15.000

NEO GEO
SCONTO 30%

RITIRO DELL'USATO NON VALIDO PER I TITOLI IN PROMOZIONE

COMPUTER WORK

TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE ... FINO AD ESAURIMENTO !!! TELEFONA SUBITO!

Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

CON DUE ACQUISTI UN OROLOGIO IN REGALO.

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA.

GIOCHI SUPER NES (ITA)	Prezzo £.	GIOCHI GAME BOY (ITA)	Prezzo £.
KRUSTY SUPER FUN HOUSE	65.000	ALIEN 3	35.000
ADVENTURE ISLAND	65.000	BARBIE	35.000
SUPER TENNIS	65.000	BATTLETOADS	35.000
SPIDERMAN / X-MEN	65.000	BOULDER DASH	35.000
WRESTLE MANIA	65.000	CASTELIAN	35.000
KO BOXING	65.000	DARKWING DUCK	35.000
BUBSY	65.000	F1 - RACE	35.000
CONGO' S CAPER	65.000	GARFIELD	35.000
GOOF TROOP	65.000	GLI SBULLONATI	35.000
LEMMINGS	65.000	KIRBY' S DREAM LAND	35.000
SUPER ALESTE	65.000	KUNG FU MASTER	35.000
CASTELVANIA IV	65.000	LA SIRENETTA	35.000
STARWING	65.000	MICKEY MOUSE	35.000
BATTLETOADS	65.000	MYSTIC QUEST	35.000
SUPER MARIO WORLD	65.000	POPEYE 2	35.000
SUPER JAMES POND	65.000	SPEEDY GONZALES	35.000
THE ADDAMS II	65.000	SUPER JAMES POND	35.000
FINAL FIGHT 2	65.000	YOSHI'S COOKIE	35.000

GAME BOY + Tetris + Gioco in offerta	**£.**	**170.000**
GAME GEAR + 4 GIOCHI	£.	250.000
COMPILATION 3 PICCHIADURO Mega Drive	£.	75.000
COMPILATION 20 GIOCHI Mega Drive	£.	110.000
COMPILATION 35 GIOCHI Mega Drive	£.	137.000
BAZOOKA SUPER NINTENDO + 6 GIOCHI	**£.**	**59.000**
SUPER NINTENDO ITA	£.	239.000
SUPER NINTENDO + BAZOOKA	£.	279.000
GAME BOY + TETRIS	£.	145.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	**£.**	**589.000**
AMIGA 1200 + 2 GIOCHI + 3 PROGR.	£.	699.000
JOYPAD CD 32 ORIGINALE	£.	39.000
MOUSE CD 32	£.	49.000
SUPERVISION + 1 GIOCO	£.	89.000
TV LINK PER SUPERVISION	£.	89.000
ACCUMULATORE 7 ORE GAME BOY	£.	29.000

INTELTRONIC

Via Fucilari 63 **84014 Nocera Inferiore**
Tel/fax 081-5176722 **Italia**

"All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori.
L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.

Speciale Consoles

Megadrive NTSC o PAL + 1 gioco a scelta	£270.000
MegaCd USA + 6 giochi	£565.000
MegaCd Europeo + 1 gioco a scelta	£599.000
MegaCd Giapp. + 1 gioco a scelta	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Mario World	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Mario All Star	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Street Fighter	Tel.
Super Nes	Tel.
Neo Geo	Tel.
Game Boy	Tel.
3DO	Tel.
Atari Jaguar	Tel.

Si effettua vendita ai negozi

Si effettua vendita per corrispondenza - Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

SNes-SNin-SFam

Super Sukoban	£85.000
World Champions	£85.000
NBA Jam	£119.000
Sensible Soccer	Tel.
Psyco Dream	Tel.
Art of Fighting	£135.000
Aliens Vs Predator	Tel.
Star Fox	£99.000
Super Star Wars	£99.000
Fathal Fury 2	Tel.
King of Dragons	£125.000
Zool	£99.000
Battle Master	£110.000
Street Fighters II Turbo	Tel.
Hokuto Mo Ken 7	Tel.
Xardion	£85.000
Tom & Jerry	Tel.
Bart Simpson	Tel.
Mortal Kombat	£99.000
Rabbit Rampage	Disponibile
Ranma 1/2 3	Disponibile
Cotton 100%	Disponibile
Final Fantasy 6	Disponibile
Ogre Battle	Disponibile
Return of Superman	Disponibile
Tournament Fighters	£115.000

Mega Drive

Mortal Kombat	£92.000
Golden Axe 3	£87.000
Street of Rage 2	£68.000
The Legend of Shinoby	£68.000
Tournament Figthers	£110.000
Capitan Planet	£93.000
Jungle Strike	£99.000
NBA Jam	£95.000
FIFA Soccer	£95.000
Ethernal Champions	£119.000
Art of Fighting	£110.000
Sensible Soccer	Tel.
Street of Rage 3	Tel.
Street Fighter 2	Tel.
Subterrania	Tel.
Star Trek	Tel.
Fatal Fury 2	Tel.
Super Spark	Disponibile
Hi Brid Front	Disponibile
Worl Heroes	Disponibile
Virtua Fighter	Giu /lug
Virtua Racing	Offerta
Kick Off 3	Tel.
Sonic 3	Tel.

GAME GEAR

Street Fighter II	Tel.
Jurassic Park	£65.000
Chuck Rock	£60.000
Sonic 2	£55.000
Wimbledon	£58.000
Streetprage	£58.000

GAME BOY

Street Fighter II	Tel.
Mortal Combat	Tel.

Neo•Geo Japan

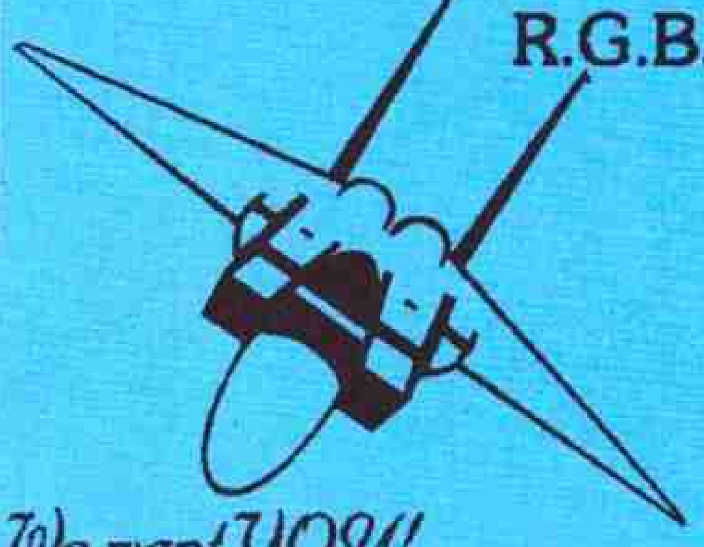
Art of Fighting 2	Tel.
Sengoku	£150.000
Fatal Fury	£150.000
Blue's Journey	£150.000
Nam 1975	Tel.
Magiciợn Lord	Tel.
Trash Rally	£150.000
Aso 2	£150.000
Top Hunter	Tel.
Super Sidekikrs	Tel.

Mega CD

Sol Feace	£60.000
Ranma 1/2	£100.000
Sonic Cd	£110.000
Ax 101	Tel.
Lethal Enforcer + gun	Offerta
Double Switch	Disponibile
Dragon's Lair	Disponibile
Tom Catalley	Disponibile
Jurassik Park	£93.000
Silpheed	£125.000
Prize Fighter	£110.000
Rise of the Robots	Tel.
Mistery Masion	Tel.

Solo titoli originali da Giappone USA & UK

Assistenza Tecnica Modifica Consoles in standard R.G.B.



We want YOU!
Aderisci al nostro CLUB! Telefona per informazioni.

Disponibili tutti i titoli piu' recenti, anche per Atari Jaguar e 3DO. Telefonateci!!!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

Graph Egidio Fanuele

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

BACK IN ACTION

Oggi, per noi che scriviamo, si tratta di un'assolatissima e caldissima giornata di fine giugno, le vacanze sono appena cominciate e la voglia di lavorare è drasticamente ridotta ai minimi termini. Quindi vorremmo risparmiarvi quanto stiamo per dire, ma per colpa dei tempi redazionali proprio non possiamo: SETTEMBRE, GENTE! SI TORNA A SCUOLA! Bello, eh? Eppure c'è ben poco da fare, benché non sia per noi ancora cominciata, LA CUCCAGNA E' GIA' FINITA! E, quindi, tutto di nuovo come prima: mai più belle ragazze in topless alla spiaggia, non più serate all'insegna dello sballo in discoteca (almeno, non di Rimini), non più cucca, non più nuota, non più prende il sole ma studia e lavora. Bah, meglio che la piantiamo qui o ci viene il magone... In fondo è soltanto giugno... No, è settembre... Che caldo, ci stiamo uscendo più scemi di prima.

Noi Bovas

INIZIA UN NUOVO CORSO: ECCO IL PRIMO BEOTA

Cari guappi del "BONAS HARD CAFE'", complimenti per la bella rivistuzza che è mooooolto buona (soprattutto se cucinata con burro e salvia); c'è molta gente che scrive dicendo che c'è troppa pubblicità ('sta frase mi puzza... NdProf), e allora io mi rivolgo a costoro:
"come vivono i poveri Bonas (ma lo fai apposta o sei così veramente? NdBovas) senza stipendio? Non crediate che le vostre misere 5000 lire bastino a fare una rivista e a mandare tutti quei landoni (il mio amico Tony sa cosa vuol dire, mentre a voi lettori e ai landoni non lo dico) in giro per le esposizioni internazionali di videogiochi? Fine della ramanzina-papiro, secondo me la pubblicità serve ai bacchi come me (no, non vi dico nemmeno cosa vuol dire bacchi) (essendo riferito a te spero che si tratti di qualcosa di mortalmente offensivo... NdP), che appena vedono una o più banconote corrono a velocità ultravoletta (questo non lo so neppure io cosa significa) verso il rivenditore di giochi più vicino. Ora mi presento (anche se vi ho scritto altre volte) perché sono cambiato: un bel giorno, nella mia città, a uno scienziato pazzo è venuto in mente di versare nelle fogne uno strano liquido verdastro (strano, mi ricorda qualcosa) (anche a me: lo sciroppo di menta NdP) molto simile al didò (o era pongo?) (Semplice, se mentre lo versava tutti stavano in silenzio, era didò... NdP) e guarda caso io passavo di là con il mio Game Boy: accadde così che io e il GB ci fondessimo (ma dove l'ho sentita questa?) Ne uscì... CAPITAN GB! Tah dahhhh! Ora sono in uno stato come Dr. Jekyll e Mr. Hyde...
Tornando al discorso dei criticoni: non dovete più criticare CM o il fuoco più potente di Battle unit of Zeoth (un vecchio gioco giapponese per GB) vi colpirà sotto la cintura, insomma, li vogliamo far lavorare 'sti poveri cristi?
Passiamo alle domande del mese:
0,07) perché non recensite Nigel Mansell World Championship, Blues Brothers e Wario Land?
0,08) Perché recensite così pochi titoli per GB?
0,09) Vi siete fumati l'impossibile?
0,1) Nel nr 30 c'era un gioco per MD, Marko's Magic Football, del tutto simile a Soccer Kid, i programmatori non sanno più cosa inventarsi o era una pecora nera (il programmatore)?
0,11) Forse sarò bocciato, secondo voi devo scappare in Brasile o uccidere gli insegnanti tranne quello di musica che è l'unico a difendermi?

Capitan GB

Cosa dire quando ci si trova di fronte a manoscritti (pardon, dattiloscritti) come questo? Soprassedere o chiamare la Neuro? Affidare codesto povero lettore alle cure di uno psicologo, o direttamente a quelle di Terminator? Ti ringraziamo, comunque, per il discorso pubblicitario, decisamente azzeccato visto che se non ci fosse la pubblicità, non ci sarebbe neppure ConsoleMania, comunque difficilmente crediamo alla storiella dello scienziato e del liquame verde (dicono tutti così): più probabilmente ti si è fuso il cervello per il motivo alla domanda 0,09 (alla quale ti rimando), e quindi per non affaticare oltre l'ultimo dei tuoi neuroni rispondo direttamente alle domandine...
0,07) Gli ultimi due mi sembra siano già stati recensiti (Wario addirittura sul numero di giugno), per Nigel Mansell non saprei. Tra l'altro non l'ho ancora visto...
0,08) Perché così tutti i possessori di Game Boy vedano quante recensioni ci sono per le altre console, e crepino di invidia... Scherzi a parte, noi recensiamo ciò che ci arriva in redazione: non possiamo materialmente girare ogni volta tutti i negozi alla ricerca del titolo ancora da recensire, tra l'altro ce ne sono talmente tanti a disposizione, e lo spazio è così ridotto che... Più di tanto non possiamo fare!
0,09) Noi no, comunque tu ti sei sicuramente fumato tutto il possibile...
0,1) Pensa te che combinazione, i programmatori di Marko's Magic Football ci stavano già lavorando sopra, quando altri iniziarono a fare Soccer Kid. Quindi non si tratta di una copia o di un clone, ma semplicemente di una curiosa coincidenza di idee.
0,11) Fuggi ovunque, purché tu non possa più fare del male a nessuno!

LUNA TO THE RESCUE

Ave BHCmaniaci, Luna vi saluta! Nel momento in cui scrivo, sono con la copia fresca di stampa del Nr 31 di CM, ed ho appena finito di leggere la lettera di ZAP (scusate, ma io alla gente parlo solo tramite soprannomi. Vero GMP - o meglio Pollo - ?) (Polipo NdP). Dunque, prima di tutto appoggio interamente ciò che Mr. Giasi dice a proposito della posta, e lo ringrazio per avermi citata nella lista dei lettori folli, da cui avrei preferito esonerare Melfir. Anche io inoltre adoro la House (Dave non mi linciare), gli 883 (Paolo non mi linciare), i Guns 'n' Roses (ora posso tranquillamente linciarti... NdD), Fiorello e Beverly Hills, ma non per questo mi sento diversa o inferiore a qualcuno. Comunque il motivo principale per cui scrivo, è che ho raccolto la tua richiesta d'aiuto al "gentil sesso", per sapere in base a cosa scegliamo i nostri boys. Parlo in prima persona perché conosco tante pulzelle che non la pensano come me (ecco come rivelare candidamente, e senza troppi complimenti, la potenziale inattendibilità di una fonte d'informazioni... NdP).
Vedi, io ho avuto al mio fianco ragazzi

diversi tra loro per età (maturità), caratteri e bellezza (ora come ora sto vivendo una storia bellissima -che spero duri a lungo- con un ragazzo più alto di me). Non so spiegarti come sia scoccata la scintilla, alcune storie sono state colpi di fulmine, altre sono maturate giorno dopo giorno... posso dire però che i miei ragazzi sono stati fondamentalmente simpatici, comprensivi, disponibili e di bellezza nella media (è l'ultima cosa che guardo. Beh, certo che se c'è, non guasta) (come dire: il suo attuale ragazzo è uno scarrafone NdP). Io sono del parere che ciò che attira maggiormente noi ragazzi sia la simpatia (BADA BENE, simpatia, non cretinaggine!), in parte la bellezza, ma anche la disponibilità. Cerca di essere te stesso in ogni occasione e abbi fiducia, che prima o poi (a volte più poi che prima, ma l'amore corrisposto arriva sempre!), una ragazza disponibile si farà viva! Questo vale anche per tutti coloro in cerca di una pulzella: magari se prendete qualche palo non pensate al suicidio, ma vedetelo più come un'occasione per meditare sui vostri difetti (e superarli), ok?
Benone, mi sembra di aver detto tutto... Un bacio a tutti i redattori che mi conoscono (ehi, Shin, ora si che mi sei simpatico, continua così) e complimenti a BDM per la bella figura!
Skommate (questa non ve la spiego) da

Luna

PS: Alex, è una mia sensazione o non mi digerisci tanto? (Magari, con un po' di Alka Seltzer... NdP) Se è così, mi dispiace molto, perché ti stimo e mi sei simpatico...

Ecco, chiedevate una voce dal gentil sesso, ed è arrivata. Non so fino a che punto possa essere un discorso universale (sapeste chi è il suo ragazzo...), ma è certamente valido per mettersi sulla buona strada. Il fatto è che milioni di ragazze sulla Terra hanno milioni di teste diverse, quindi non crucciatevi se "non andate bene" al vostro "oggetto del desiderio": probabilmente non siete fatti l'uno per l'altra oppure la signorina si sente troppo in alto per considerare i comuni mortali come voi (cose che capitano). Ingoiate dunque i due di picche (soprattutto quelli involontari) e ricordatelo: andrà meglio la prossima volta!

ECCO UNO CHE HA PRESO TROPPO SOLE

Carissimi Bovas, era una notte buia e tempestosa. A un tratto echeggiò un grido: "SOOOOOONIIIC!!!"
Era Tails, incazzata come un animale (beh, in fondo lo è) che si era accorta della fuga di Sonic dal loro paese di conigli saltellanti, uccellini uccellanti e maialini maialinanti (senza dimenticare i bambinetti bambinettanti e le volpi volpanti) (...e gli imbecilli imbecillanti... NdP), per raggiungere Robotnik nel paese dei terminator terminanti, dei Van Damme Van Dammanti ecc ecc.
In un punto della galassia lontano milioni di anni luce, la scena era più o meno la stessa: "MAAAARIOOOOO!!!" (una grandama urla più forte di una volpe). Anche la principessa aveva scoperto la fuga del marito, che le aveva lasciato a carico un fratello idiota vestito di verde (ecco qui una cosa che mi son sempre chiesto: ma se la moglie di Mario è una principessa, perché lui va avanti a fare l'idraulico? Guadagna di più? NdP), un dinosauro panzone formato peluche, e la bolletta della luce consumata dal suo Super NES. Difatti anche Mario aveva deciso di raggiungere il paese dei Bruce Lee Bruce Leeanti, e dei Rambi Rambanti (...dei rimba rimbanti... NdP). Quando si incontrarono, Mario stava schiacciando Raul, mentre Sonic faceva a testate con Blanka, il tutto immerso nel polverone pazzesco che veniva dagli altri combattenti. Appena si videro, si fissarono per un lungo istante, all'improvviso tutti gli altri cessarono di menarsi, e si formò una sorta di arena umana (o quasi) per assistere allo scontro del secolo.
Sul campo di battaglia regnava un silenzio mortale, quando Sonic con un grido di guerra si gettò su Mario tentando di travolgerlo. Mario schivò il colpo e afferrò al volo il fungo gettatogli dalla principessa (che era giunta, come del resto tutte le altre creature del mondo videoludico, per assistere allo scontro finale). Sonic non si diede per vinto e, grazie al provvidenziale computer lanciatogli da Tails, creò una bolla protettiva che Mario ruppe immediatamente con un salto prodigioso. Sonic si velocizzò e cominciò a correre intorno a Mario moltiplicando la propria immagine. Mario gli sparò ma lo mancò, allora Sonic tentò di colpirlo, ma lui si mise in salvo afferrando una foglia vagante e levandosi in volo. Avrebbe preso Sonic dall'alto, ma quest'ultimo si rese invulnerabile e lo colpì mortalmente. Era finita, aveva vinto.
Questa mi sembra la palese spiegazione della superiorità della Sega nei confronti della Nintendo. Non credo di dover aggiungere altro, perciò: sbaragnaps cips ciaps!

Joe Falchetto

Questa mi sembra la palese dimostrazione dell'inferiorità volumetrico-qualitativa del tuo cervello nei confronti degli altri lettori. Non credo di dover aggiungere altro, perciò: (nooh, mi vergogno... NdP). Comunque ho apprezzato molto l'idea, continua così.

VIRTUA RACING E' UN BIDONE?

Mi chiamo Renzo, ho 33 anni (no comment, please), e da tre "convivo" con un Megadrive, al quale ho da poco affiancato un Super Nintendo (e per evitare equivoci, convivo anche con la mia ragazza: Edelweiss). Una grossa delusione, recente, mi ha spinto a scrivervi: Virtua Racing (home version). E' accaduto infatti che, essendo innamorato del coin op, e dopo aver letto l'euforica recensione su ConsoleMania, ho acquistato la cartuccia; dopo essere stato mezz'ora a guardare "romanticamente" il libretto di istruzioni e le fotografie (bah, nelle mani che tremano e nella bava che esce, ci vedo poco di romantico... NdP), finalmente l'ho afferrata e inserita nello slot del Megadrive, e a questo punto mi è crollato il mondo addosso! NON ERA LEI! Quella cartuccia è tutto fuorché una conversione di Virtua Racing, ma non solo, non è neppure un gioco di guida decente! Certo, giocarci davanti al TV di casa fa un certo effetto, sembra di giocare al coin op, ma SEMBRA!!! Ragazzi! Se guardiamo bene (senza avere in testa il coin op) la grafica di VR, si nota che nel televisore non si vedono "poligoni muoversi fluidamente" bensì rettangoli e quadrati (e non sono poligoni pure loro, scusa? NdP) che appaiono e scompaiono, cambiano di colore e dimensioni, insomma fanno tutto fuorché muoversi in modo fluido. Sullo schermo soltanto raramente si capisce che quello che si vede è un tracciato stradale, e le visuali sono tre su quattro ingiocabili (si salva solo quella da dietro e da più lontano): da dentro la macchina è impossibile vedere all'esterno, e dall'alto si vede il tracciato, ma le macchine sono ridotte a coriandoli. Lo dico a malincuore, ma questo è ciò che EFFETTIVAMENTE si vede!! Avete dato 93 a questa cartuccia... E il sonoro dov'è? E' uno strazio! Il rombo del motore sembra il ronzio di un'ape in cerca del bagno. Il rumore degli urti ricorda un pugno in un occhio, ma la chicca è rappresentata dagli incidenti spettacolari, in cui tace del tutto! Insomma, per giocare a VR ci vorrebbe l'intervento di uno Jedi che, grazie alla "forza", faccia apparire il coin op in TV!!! A questo punto non mi resta che sperare che si tratti solo della mia cartuccia, oppure del fatto che il gioco gira su un Megadrive PAL, e quindi rallenti del 15%. Ma può bastare questa evenienza a provocare tutti i danni di cui sopra? Non vedo altre spiegazioni, dato che anche tutte le altre riviste hanno stilato recensioni entusiaste, e non penso che tutti i redattori siano improvvisamente impazziti. E questo è tutto! E' stata soltanto una grossa delusione (se penso che con 180 carte potevo comprarmi S. Strike Eagle per SN o addirittura due cartucce per MD...). Ciao.

Renzo

Carissimo Renzo, sinceramente non riesco a capire tutta la tua disapprovazione per una conversione che, tenendo doverosamente conto del divario tecnologico tra il coin op e la tua console, è da considerarsi riuscitissima. Ora, sono anche io un fan sfegatato della versione "da sala", ma mi rendo anche perfettamente conto di quale "mostro" possa essere la scheda originale della medesima: il suo costo infatti si calcola in milioni, e non in banconote da diecimila. Invece, la console che tu hai in casa, collegata magari a un pessimo televisore, costa poco più di duecentomila lire, dispone di una tecnologia ormai vecchiotta e certamente sorpassata, dalla quale NON PUOI onestamente aspettarti una conversione perfetta: un Motorola 68000, benché aiutato anche da un vecchio Z80, non sarà mai un RISC, neppure se gli mettiamo un chip DSP a dargli una mano, il che, tradotto dal tecnichese, sta a significare che un gioco come Virtua Racing, in teoria, non lo si sarebbe neppure potuto convertire. Invece qualcuno si è messo di buzzo buono, ha spinto il Megadrive fino ai suoi limiti hardware, ed è riuscito nell'impresa di programmare qualcosa di dignitoso, uscendone a testa alta. Il fatto che ora arrivi tu, e nemmeno lo apprezzi pretendendo l'impossibile, è anche relativamente offensivo. "se guardiamo bene, senza avere in testa il coin op...": ma che ragionamento è? Noi redattori sappiamo BENISSIMO che la versione su cartuccia "non è uguale" al coin op, ma sappiamo anche -e dovreste veramente ficcarvelo in testa anche voi- che una conversione perfetta era tecnicamente irrealizzabile. E ti dirò di più: proprio per quest'ultimo motivo eravamo decisamente scettici di fronte alla cartuccia, una volta arrivata in redazione, ma l'impressione che ci ha fatto è stata immediatamente positiva. Le visuali ci sono, e checché tu ne dica, funzionano. I poligoni ci sono (non numerosi come in origine, è chiaro), e si muovono. E come se non bastasse ci abbiamo passato sopra intere giornate, tanto il gioco ci è parso divertente. Da qui al 93 il passo è stato decisamente breve, passo che rifaremmo volentieri (se almeno tutti i giochi fossero così...), indipendentemente dal fatto che in giro ci sia gente che pretenda da una console prestazioni di macchine che costano trenta volte tanto.

PER FORTUNA C'E' ANCHE CHI CI DIFENDE!!!

Carissimi (posso? Anche se non posso non me ne frega niente) (tantomeno a me, NdD) Bovas, mi chiamo Tiziano, scrivo da Asti e il mio scopo è uno solo: replicare su alcune (tutte) cose scritte da quel coso che si è firmato A.P. (Un'altra volta firmati, coniglio!!) sul numero 30. Da quello che ho capito, leggendo la tua lettera riguardo i box aggiuntivi, secondo te questi dovrebbero esistere, solo nel caso in cui i pareri espressi in essi fossero discordi dall'opinione di chi sta scrivendo la recensione vera e propria. Tu forse non hai capito che ognuno ha la propria testa e ragiona in maniera diversa dagli altri, e di conseguenza, quando visiona un gioco, lo vede sempre a modo suo e lo giudica secondo la sua personale opinione. Quando un gioco è bello e un redattore gli assegna un 90 il fatto che un altro redattore nel suo box lo giudichi da 92, vuol dire che il titolo in questione è veramente bello, anche se le due opinioni non sono perfettamente concordanti. Ma che baggianate vai dicendo riguardo alle recensioni? Io sono uno della vecchia guardia di CM, posseggo tutti i numeri della rivista, fin dal mitico N.1 dell'ottobre 1991 e quindi l'ho vista crescere in tutte le sue rubriche, non mi venire a parlare quindi di recensioni perché ne ho viste di tutti i tipi! Non sopporto chi viene a fare delle critiche assurde alla mia rivista preferita, quindi occhio perché mi inca...volo! Tu vorresti degli articoli piatti, noiosi, che sappiano di muffa ancora prima di essere scritti; le recensioni di CM sono invece allegre, interessanti ed esaurienti al massimo.
Adesso affronterò un discorso che spero entri bene in zucca a tutti i lettori: la pubblicità! Forse non avete ben chiara una cosa: i Bovas, Alex e tutti gli altri devono guadagnarsi la pagnotta, e siccome nessuno si sfama gratis, l'unico mezzo che hanno per continuare a campare è la pubblicità, ed essendo questa inferiore al 70% dell'intera rivista, non c'è nulla di sbagliato, nemmeno secondo la legge! E poi ricordatevi una cosa: niente pubblicità, niente re-

ELECTRIC DREAM SAS

Via P. Micheli, 33 - 73100 LECCE
Tel. 0832-244465 - Fax 0832-247483

Linee commerciali
Tel. 0831-942352/939034
Cell. 0337-824752 - Fax 0831-315110

SUPER STREET FIGHTER II°
L. 99.000

STANCO DI SPENDERE TROPPO IN COSTOSISSIME CARTUCCE CHIAMACI! E SCOPRIRAI *come...*
DIVERTIRSI TANTISSIMO
SPENDENDO POCHISSIMO

PREZZI IVA ESCLUSA • LISTINO RIIVENDITORI • CERCANSI AGENTI PER ZONE LIBERE

BOVAS'HARDCAFE'

dazione; niente redazione, niente pane ai Bovas (se non abbiamo pane mangeremo le brioche! NdD) e niente CM a noi! Ritornando al mega "cretinone" del mese: neanche le foto ti vanno bene? Le foto sono utilissime e più sono meglio è! Io per esempio le uso in modo particolare: infatti guardo sempre il punteggio di ogni foto e grazie a questo posso capire più o meno a che livello si trova quel particolare grafico o qualsiasi altra cosa che mi interessi particolarmente (vedi, per esempio, la recensione di Thunder Force IV sul numero 12). Vorrei sapere una cosa: ma a te la vita porge tutto su di un piatto d'argento? Le recensioni non ti piacciono, le foto sono troppe e inutili, i colori dei fondini ti infastidiscono perché, poverino, non puoi leggere bene, ma va' via! (Guarda che sono gentile, ti dedico l'ultimo singolo degli 883: "Chiuditi nel cesso"!... Qualcosa da dire sul gruppo voi due!) (Preferiamo astenerci, NdBovas). Ti ricordo che la rivista si chiama ConsoleMania, non il pozzo dei desideri: "desidero che non venga più utilizzata la carta patinata, perché mi riflette la luce". Siccome non sei l'unico a leggere CM, o ti adegui o ti attacchi al tram; se tutti facessero come te ci ritroveremmo ad avere una rivista che esce tutti i giorni, con i cartelli e i semafori (vedi qualche numero addietro), con le spiegazioni di ogni tasto del Pad per ogni gioco (vedi N.30), insomma, un gran casino! Tu ti arrampichi proprio sui vetri: fai fatica anche a leggere l'articolo spezzato qua e là da qualche foto e da qualche commento tra parentesi (continuate pure, sono troppo belli!), ti do un consiglio che tante volte i Bovas hanno dato ai tipi come te: mangiati un bel piattone di spinaci, che è meglio, come dice il Grande Puffo (non ho mai capito perché lo chiamino Grande Puffo, in fondo è alto come tutti gli altri... Beh, comunque la memoria ti ha ingannato, lo diceva Quattrocchi... NdD). Manco le anteprime ti piacciono? E no, adesso basta!! E chi se ne frega se a te non piacciono, mai nessuno si è lamentato e allora stai zitto, va bene? E la vogliamo finire di etichettare i videogiocatori come degli schizzati che non pensano ad altro, se non a come superare quel dannato livello? In definitiva tu vorresti che CM fosse come la posta (no, non fraintendetemi, lasciatemi il tempo di spiegare!): fondo chiaro, in alto il titolo del gioco, sotto quattro colonne di dati tecnici noiosi e tutti uguali, in fondo alla pagina una piccola foto e una pagellina, e, in casi estremi (ma proprio se è necessario), un piccolo box con un commento aggiuntivo; giusto o no? Praticamente da cestinare subito!
Visto che non ti piace la rubrica dei giochi da tavolo e di ruolo fai come faccio io: salta le pagine e basta, mica nessuno ti obbliga a leggerle, o sì? Per concludere: non ti piace la rivista, e allora smetti di comprarla, farai un piacere a tutti! (Scusate ragazzi, ma quando ci vuole ci vuole!).
Fine della predica, adesso vorrei farvi una domanda: perché avete tolto le didascalie-commenti sotto alle fotografie? Erano così divertenti, vorrei fare un appello a tutti i lettori, primo fra tutti uno di mia conoscenza chiamato Piccola Bimba (chi ha orecchi per intendere intenda...): quando scrivete le vostre lettere aggiungete: "vogliamo che tornino i commenti sotto le foto delle recensioni!" (aggiungete anche il numero di telefono, così se per caso dopo una notte di lavoro a me o Marco non venisse nulla di creativo da scrivere vi svegliamo alle quattro o alle cinque per chiedervi suggerimenti... NdAlex).
Quando recensite Phantasy Star IV me lo fate un piacere? La recensione la fate fare a Gabriele Pasquali? La nostra richiesta (se non sbaglio non sono l'unico a volere che torni) è motivata in quattro punti:
1) Le sue recensioni erano divertentissime e ben dettagliate.
2) I suoi giudizi erano sempre ben equilibrati.
3) In tutta la redazione è l'unico veramente competente di RPG (senza offesa per nessuno!).
4) E' il più indicato per fare tale recensione visto che ha giocato a tutti gli episodi precedenti e li conosce molto bene, serve altro?
So che ha cambiato lavoro (cosa fa?), ma per fare una recensione non ci vorrà mica un mese, Gabry, fallo per i tuoi fedeli discepoli!
Infine vorrei dare la mano (in senso figurato) a Marco Auletta per aver difeso Fiorello: chi non lo ha mai sentito a Radio Dee Jay non conosce il vero Fiorello, è troppo divertente con tutti quei personaggi, tipo: Trancio Mix, Gianfry, Bearzot, Rocco di Radio Rosalia, il mostro invitato e il circo calabrese, da piegarsi in due dalle risate! Se non sbaglio anche voi siete degli assidui ascoltatori di tale radio, bravi continuate così! (Beh, forse gli altri, io mi limito ad ascoltare, per diletto personale, Radio Maria! NdD)

Tiziano Corradini.

P.S. Vorrei ringraziare ufficialmente CM da parte mia e della Piccola Bimba, infatti grazie alla rubrica "amici di CM" ci siamo conosciuti e siamo divenuti grandi amici. Grazie, grazie a tutti! Ne approfitto per salutare la Piccola Bimba, sbrigati a scrivere la nuova lettera e tantissimi bacioni! (Non sarai mica innamorato? NdD).
P.P.S. Scusate se mi sono dimenticato di farvi i complimenti per la rivista, ma ne avevate ancora bisogno? Comunque, complimenti per la rivista, continuate sempre così!

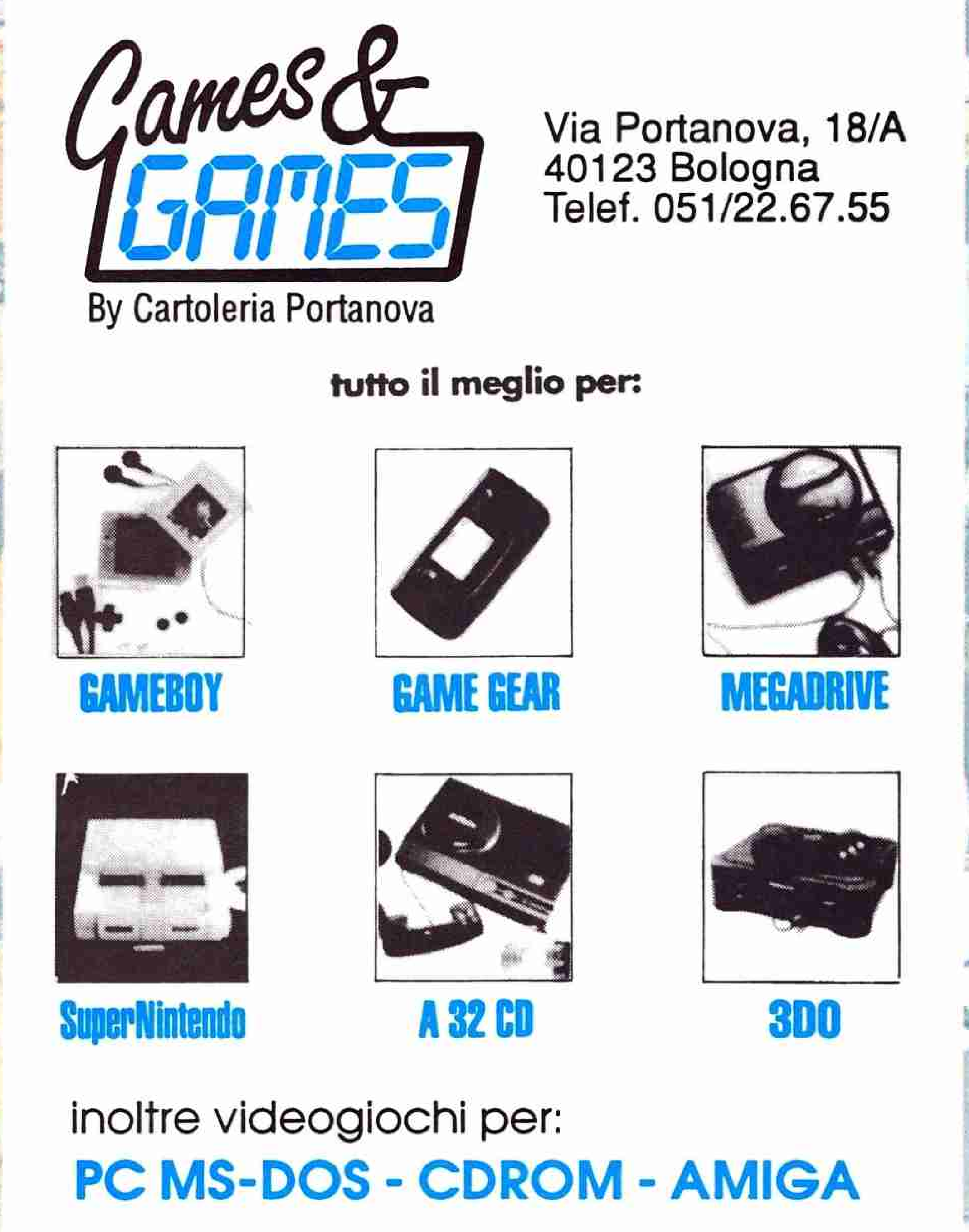
Mmm, molto bene, mi fa piacere vedere lettori disposti a picchiarsi per difendere i propri paladini (e cioè noi redattori), complimenti, continuate pure a svarzellarvi! Per quel che riguarda la recensione made in Gabriele Pasquali (che approfitto per salutare) vedremo quello che si può fare: Gabriele si è incamminato verso un'altra strada, pur lavorando ancora nel settore videogiochi... Ops, quasi mi dimenticavo: per le didascalie dementi bisogna rivolgere le vostre suppliche all'onnipeloso Alex, era lui a curarle prima di andare dallo psicologo... (ma, Dave, non era uno psichiatra? NdP) Vediamo un po' che cosa ne pensa...

SIGNORI E SIGNORI: UN VERO NOSTALGICO!! SIGH!!!

Carissimi Bovas, è la seconda volta che vi scrivo, ma, avendo perso un numero della vostra rivista, non so se avete già risposto alla mia prima lettera. Ho 24 anni e sono un videogiocatore della prima generazione. La mia prima console era un Philips (credo) ed era una di quelle con i giochi memorizzati in cui squallidi sprite in bianco e nero si muovevano sullo schermo pretendendo di simulare giochi come il tennis, il calcio eccetera.
Poi sono passato all'Intellevision della Mattel e infine sono approdato al Coleco Vision.
Naturalmente ero un fedele lettore di Videogiochi, così come ora lo sono di CM, e conservo ancora gelosamente i numeri della rivista. Dopo questa presentazione vorrei sottoporvi il mio problema: qualche mese fa, in preda a un attacco di nostalgia, mi è venuta voglia di giocare con il mio Coleco Vision, ma questo non ne voleva sapere di funzionare, così, dopo svariati tentativi, mi sono dovuto arrendere. Ora sto disperatamente cercando qualcuno che possa ripararlo, ma finora le mie ricerche sono state vane, eppure credo che chi è in grado di riparare le console moderne non dovrebbe avere difficoltà a mettere le mani nella mia. Voi cosa mi consigliate?
Altro problema: sempre che riesca a farla riparare, secondo voi è possibile trovare ancora cartucce per il Coleco Vision? Ve lo chiedo perché a pagina 109 del numero 30 della vostra rivista c'era la pubblicità di un negozio di Cosenza che (a quanto c'è scritto) dispone di cartucce per l'Atari 2600... Il vecchio VCS!?! Se è veramente così probabilmente si tratta di cartucce invendute rimaste in magazzino. Perciò vorrei sapere se è possibile che qualche negoziante disponga ancora di cartucce per il Coleco Vision. Insomma, vorrei poterci giocare ancora!!!
Spero di ottenere una risposta, perché non so proprio a chi altro rivolgermi...

Fabio '69

Accidenti, ma tu sei un vero e proprio nostalgico, altro che i bei tempi del C64! Non pensavo che al mondo ci fosse ancora un vero e genuino fan del Coleco Vision! Beh, esaltazioni a parte, il problema da te menzionato non è di facile soluzione: può anche darsi che riparare la console in questione non sia così difficile (almeno credo, ma non mi intendo di queste cose), resta comunque il fatto che la tecnologia in questi anni è progredita e temo sarebbe difficile trovare pezzi di ricambio. Forse la cosa migliore da fare è cercare qualcuno che possegga un esemplare ancora funzionante del Coleco Vision, magari impolverato e dimenticato in solaio, che te lo possa regalare o vendere a cifra simbolica. Ti consiglio di fare lo stesso anche per le cartucce, avresti sicuramente più possibilità di trovare qualcosa...



ATTENZIONE !!!

dal 17 Settembre

MODELTECH

Specializzato in

BOARD GAMES - WAR GAMES - RpG - MINIATURE

MODELLISMO (soprattutto giapponese)

e molto di piu' ....

GUNDAM 0083

MOBILE SUIT Z GUNDAM

MOBILE SUIT ZZ GUNDAM

MOBILE SUIT VARIATION GUNDAM

GUNDAM

GUNDAM F91

MOBILE SUIT GUNDAM F90

GUNDAM SENTINEL

CITADEL MINIATURES

GAMES WORKSHOP®

CITADEL™

STRATELIBRI

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

21047 SARONNO - Via Leopardi, 21

tel. 962 1317 fax 9670 1339

BOVAS'HARDCAFE'

ANCORA DISQUISIZIONI SU CM

Molti vorrebbero una recensione stringata, limitata all'aspetto pratico, io rimpiango i tempi in cui tutte le recensioni erano più dementi, certo non potete tornare indietro, dovendo accontentare tutti, e per questo vi stimo, vorrei solo farvi sapere che non tutti, leggendo CM, non vogliono divertirsi.
C'è chi odia le anteprime e pensa che sottraggano spazio alle recensioni, io ne vorrei di più, ma penso non sia possibile perché non ci sarebbe abbastanza materiale e bisogna accontentare un po' tutti. Amo le storielline introduttive, ma di certo non protesto perché stanno diminuendo (mi basterebbe che non scomparissero del tutto). Scrivo questa lettera solo per farvi sapere che c'è una voce in più che grida perché si eviti in CM lo scempio che ha devastato già molte riviste del settore e che vi dice: "state andando forse, continuate così".
Colgo l'occasione per spendere una parola anche a proposito di altri tre argomenti:
La pubblicità: secondo me questa è necessaria per mantenere il buon livello della rivista, poi è anche piacevole (essendo meglio informati sui prezzi delle cartucce) evitare delle terribili truffe.
I giochi di ruolo: mi sembra ci fosse un sondaggio in corso, se può servire a me la rubrica a essi dedicata non piace, anzi, secondo me andrebbe demolita (addirittura? NdD).
Il fin troppo condannato divagare: lo scoprire che CM si occupi anche dei problemi di noi giovani è stato per me fonte di grande gioia. Ho, per la prima volta, pensato di aver trovato una rivista che sappia crescere e rinnovarsi.

Chefigatachè CM!

Io

Accidenti, non mi sembra vero!? Ben tre (dico TRE) lettere che hanno preso le nostre difese contro le ormai famose critiche alla rivista! Bene, e la prossima volta cos'altro escogiterete per stupirci? Qualcuno erigerà forse due statue raffiguranti noi Bovas e le piazzerà in bella mostra nel suo giardino? A parte gli scherzi la cosa mi ha fatto piacere, vuol dire che qualcuno apprezza anche completamente il nostro operato. Nulla da aggiungere sul primo punto, la pubblicità è indispensabile per ogni rivista, per il punto due ne riparleremo, per quel che riguarda il punto tre una precisazione: non è che noi ogni mese trattiamo di problemi "umanitari", la nostra rubrica postale rimane pur sempre all'interno di una rivista di videogiochi, è che a volte è bello rompere le righe e spaziare in altri campi, perché non è detto che una rivista di console non possa a volte far riflettere...

LA LETTERA DELLO SQUINTERNATO DEL MESE...

Rispettabili Bovas, buonasera, io sono il barone Larsium di Tangeoith, templare dell'ordine di Gorm, ministro dei beni culturali Tangeotiani e viceré Ylaruam. Vi scrivo questa missiva allo scopo di mettervi al corrente che il messaggio di speranza che inviate a tutti i giovani è sbagliato, presto il mondo intero entrerà nell'era del panico (tu devi aver visto troppo assiduamente Kenshiro... NdD): i giochi di ruolo diventeranno realtà! Il primo gennaio del 2000 tutti verranno catapultati nel mondo del gioco di ruolo che più si confà alle loro caratteristiche. Se conoscerete a fondo più giochi di ruolo vi sarà possibile viaggiare attraverso questo mondo a vostra scelta. Altrimenti resterete confinati in quello in cui vi troverete. Se avrete una posizione in un gioco di ruolo la conserverete, ma solo in quello. Se non avrete nemmeno un personaggio in cui incarnarvi, questo verrà creato da un lancio di dadi di un essere supremo. Se morirete, vi rincarnerete in vostro figlio, o verrete ricreato. La stessa cosa accadrà ai War Games e ai giochi da tavolo a sfondo RPG (e gli altri? E che mi dici dei Gig Tiger? Anche loro saranno un mondo in cui i personaggi saranno composti da cristalli liquidi e sapranno fare solo tre movimenti? NdD). Nella vostra memoria rimarranno solo le cognizioni del gioco in cui vi trovate. Se non ne avete, affrettatevi ad apprenderle perché vi saranno molto utili: è meglio affrontare il gioco sapendo le regole e potendo cambiare che restare confinati in un solo mondo vivendolo come se fosse la realtà. Le sanzioni previste per la cattiva interpretazione del proprio personaggio saranno applicate. Abbandonate le console e i computer e dedicatevi all'arte suprema dei giochi di ruolo, non è bello trovarsi a capo dell'Armata Rossa e dover far fronte ai Tedeschi da ovest e ai Giapponesi da est senza avere alcuna cognizione di guerra strategica che non si combatta attraverso un videogame.
Sperando di aver portato la saggezza nelle vostre menti vi saluto e vi auguro una vita felice, finché durerà!

Forse il problema non è quanto durerà la nostra vita, ma la tua. Vienici pure a trovare, vedremo se i tuoi lanci di dadi fortunati sapranno far fronte alla mia mazza da baseball (sì, quella che tengo sempre pronta in macchina per ogni evenienza), che, guarda che strano, non ha bisogno di un tiro critico per farti saltar via la testa dal collo... Stammi bene, finché dura...

MICROPOSTA

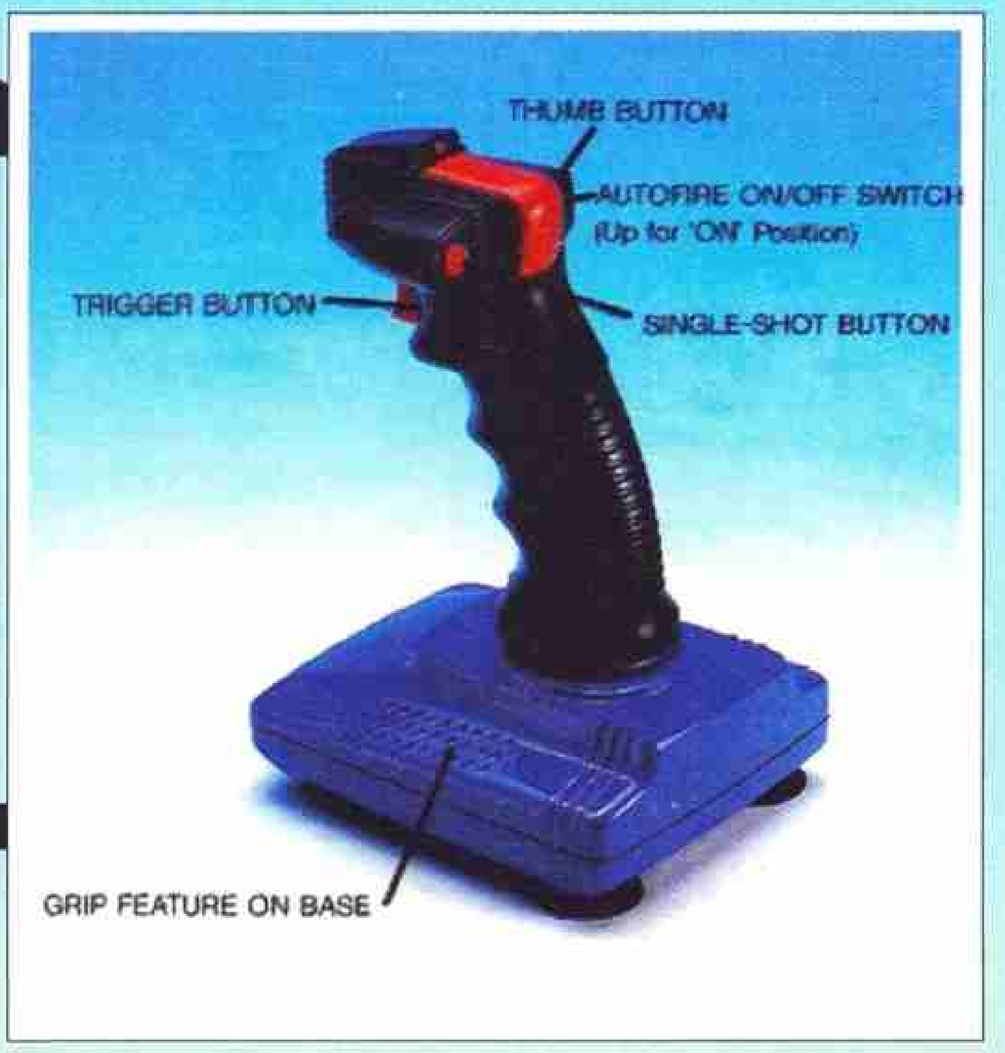
Trovare un cappello introduttivo per la Microposta si fa di mese in mese più difficile, e si corre il rischio di diventare banali ripetendo sempre le stesse cose. Ma entrare immediatamente nella "rubrica nella rubrica" così, senza un minimo di presentazione, non ci piacerebbe per niente: sa di inconcludente. Veniamo così alla prima lettera, tanto il discorso di prima come cappello va bene... Gianluca de Lucia ci pone un sacco di domande su Mortal Kombat II, se e quando uscirà per console, se sarà splatter come il coin op, e via dicendo. Allora, le versioni casalinghe (Megadrive e SuperNES) sono previste, se non erro, per fine agosto. Su SuperNES il gioco verrà come di consuetudine censurato, e su MD non si sa esattamente se manterranno in vita l'idea della "gabola" per fare schizzare il sangue. A te e a tutti coloro che si sono lamentati per questa censura, comunque, posso consigliare un rimedio che ha davvero dell'incredibile: metti un ventilatore proprio davanti al monitor, e poi chiedi a qualcuno di far passare attraverso la grata del medesimo qualche pomodoro maturo. Se costui sbaglia e ci infila pure il dito, dovresti anche udire delle urla che renderanno il gioco decisamente più realisti-

HALLOWEEN GAMES
VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL FAX 059 242 727
VENDITA AL MINUTO E CORRISPONDENZA DI CONSOLE E VIDEO GAMES

SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	MEGA CD	GAME GEAR	GAME BOY
MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT
SUPER STREET FIG. 2	SUPER STREET FIG. 2	REBEL ASSAULT	FATAL FURY	FATAL FURY
WORLD HEROES 2	WORLD HEROES	BRUTAL	WORLD HEROES	WARIO LAND
FATAL FURY SPECIAL	FATAL FURY 2	FIFA SOCCER	NBA ACTION	WORLD CUP 94
SD HOKUTO NO KEN	DRAGON BALL Z	ANIMALS	DRAGOON	HOKUTO NO KEN
RANMA 1/2 PARTE 3	CLAY FIGHTER	F1 CHAMPIONSHIP	PACMAN	J. CONNORS TENNIS
N.C. WRESTLING	DRAGOON	DRAGON'S LAIR	WORLD CUP 94	BASEBALL RBI 94
DRAGOON	HYPER V-BALL	STAR WARS 3D	NBA JAM	THE JUNGLE BOOK
FIGHTING HYSTORIE	USHRA MONSTER	KAIMAN RAIDER	ALADDIN	DONKEY KONG
STUNT RACE FX	REBEL ASSAULT	MEGA RACER	THE JUNGLE BOOK	ULTIMA
SLAMMASTERS	R.B.I. BASEBALL 94	OUT OF WORLD II	ART OF FIGHTING	ROAD RASH
URBAN STRIKE	URBAN STRIKE	HEMIDAL	AGASSI TENNIS	DAFFY DUCK
SUPER BOMBERMAN 2	SUPER BOMBERMAN	BUBBA'N STIX	URBAN STRIKE	NBA ACTION

SUPER OFFERTA DI FINE ESTATE GIOCHI PER SUPER NINTENDO MEGA DRIVE
GAME GEAR GAME BOY A PARTIRE DA LIRE 25000 (PERMUTIAMO IL TUO USATO)
SU OGNI GIOCO ACQUISTATO UN SIMPATICO REGALO PER LA SCUOLA

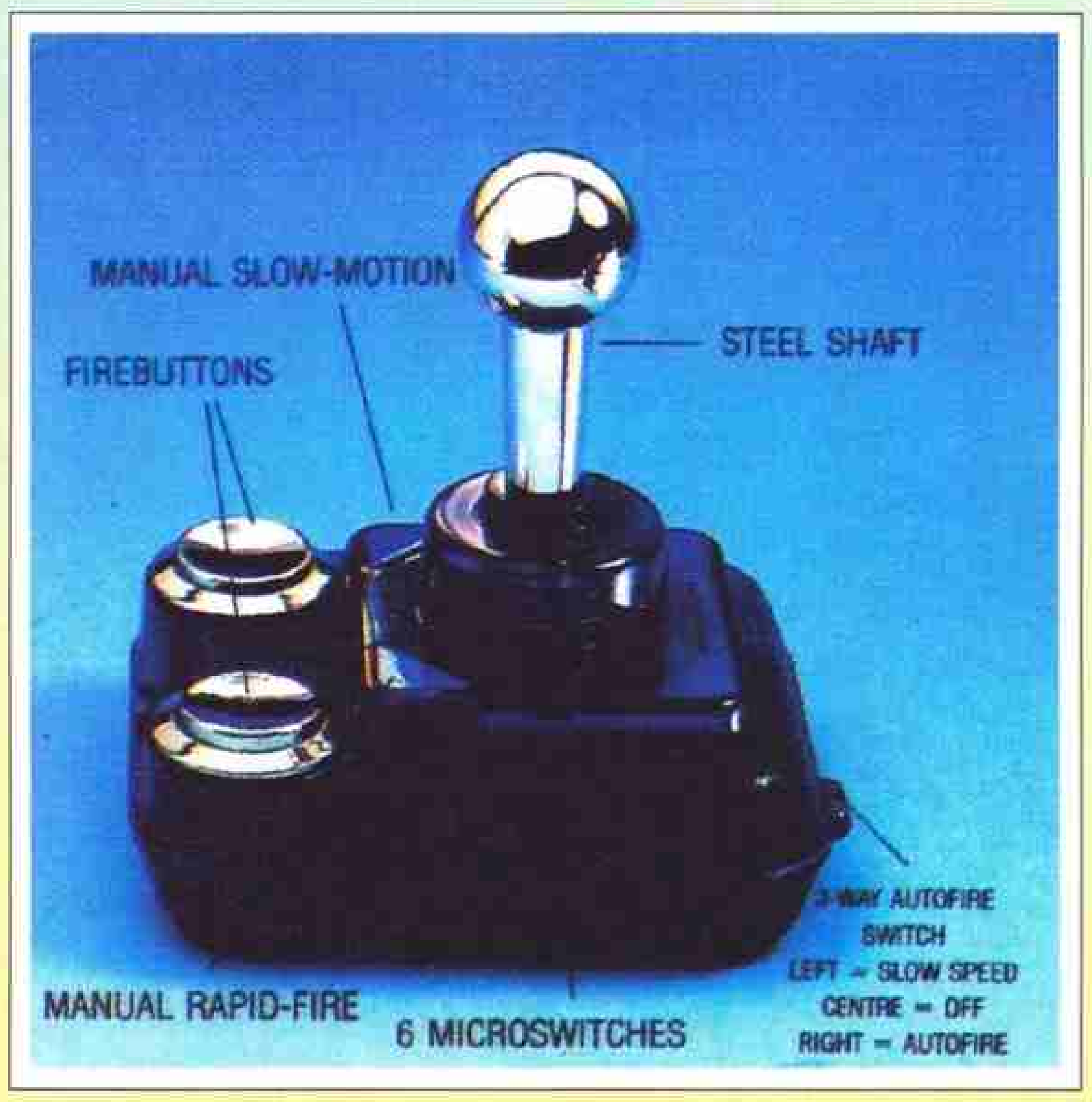
Alpha-ray



Delta-Ray

Tornado

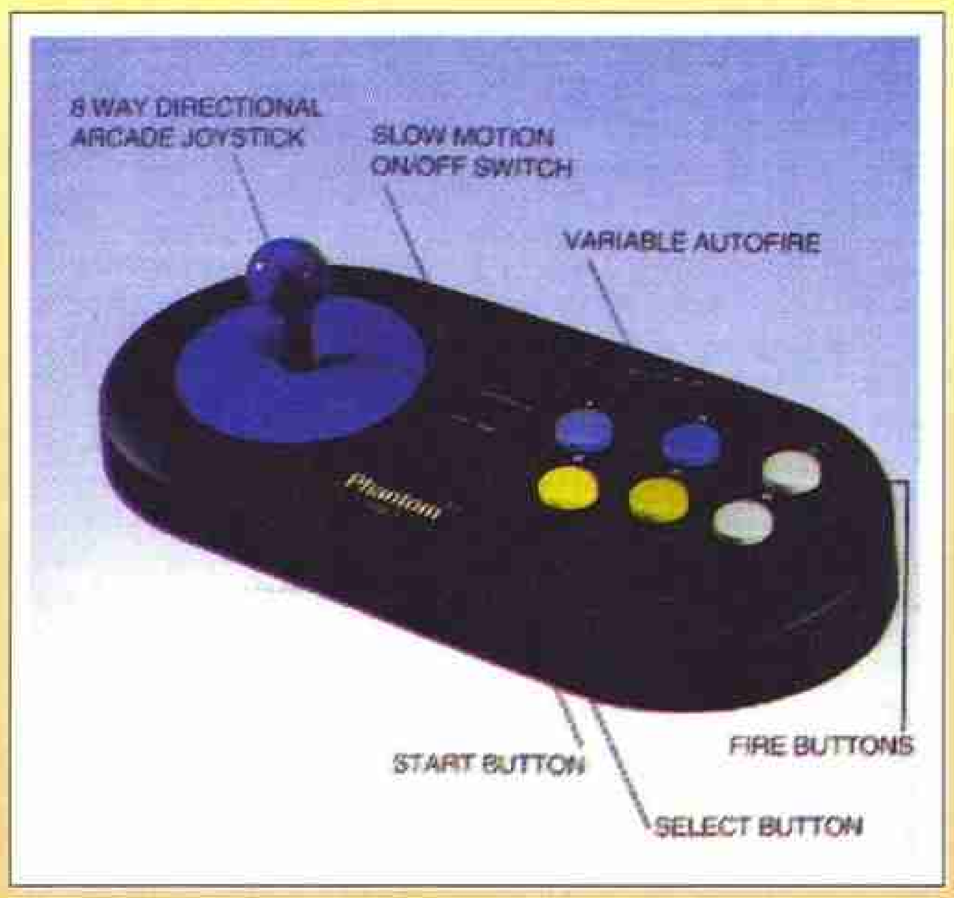
Logic 3



Quatro

LogiPad

FreeWheel



Phantom

Accessori per Consolle SEGA - NINTENDO - PERSONAL COMPUTER - AMIGA

I prodotti Logic 3 sono importati e distribuiti in esclusiva da:

Teknos Trading s.a.s.
Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47 - Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72
Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10 - Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

AMICI DI CONSOLEMANIA

Settembre, tempo di "squola", tempo di studiare, tempo di sostenere esami, tempo di vendemmia, tempo di... corrispondenza. Infatti eccomi puntuale con i vostri annunci. Parto subito con i miei commentini. Anzitutto ho notato un aumento dei sessorazzisti, cioè di coloro che vogliono corrispondere solo ed esclusivamente con persone di un unico sesso (quello femminile!). Ma dico io, volete usare questa rubrica solo per cuccare? Risposta: si. Passiamo oltre... Ringrazio Domenico per la cartolina e per la calligrafia (dire pessima è poco...); il caro Martin - già titolare di un precedente annuncio (e Debora?) - ci riprova: scrivetegli, per favore (scrivete anche a tutti gli altri!); Federico mi ha spedito il suo messaggio riprodotto in formati diversi; infine il caro Marco si piglia il premio "lo so' pazz'!" per il suo annuncio veramente incredibile, non per quello che ha scritto (che già basterebbe) ma anche per il supporto su cui l'ha scritto. Bene ragazzi e anche per questa volta mi posso congedare e posso lasciarvi parlare, però non senza avervi fatto notare l'assenza del famigerato "Vergogna".
P.S.: Elaborate annunci, elaborate...
JACK

Ciao a tutte!!! Mi chiamo Mauro e sono un 14enne molto simpatico e carino e con tanta voglia di corrispondere (ah, si dice così, adesso? NdAlex). Sono un appassionato di console, di sport e di musica. Vorrei ricevere un sacco di lettere da ragazze che abbiano al massimo la mia stessa età. Allora che aspettate a scrivermi? Non avete ancora il mio indirizzo?! Eccolo:
MAURO MORETTO, via Belvedere 27, 33073 Cordovado (PN).

Ciao, sono Roberto, ho 14 anni e quest'anno frequenterò il I° anno dell'I.T.I.S. (forse quando arriverà l'annuncio mi sarò già diplomato). Posseggo un SUPER Super Famicom (no, non ho sbagliato a scrivere; il fatto è che il Famicom è veramente SUPER!) e un Amiga 500. Desidero corrispondere con ragazzi (e ragazze naturalmente) per parlare di qualsiasi argomento. Beh, state ancora leggendo? Cosa aspettate? Scrivetemi. Risponderò a tutti. Ops... stavo dimenticando un piccolo particolare:
ROBERTO MAZZARELLA, via Giovanni Paolo I° n.54 p.co Rosanna, 81055 S. Maria Capua Vetere, Caserta, tel. 0823/798793.

Vorrei corrispondere con chiunque voglia trattare qualsiasi argomento (tutto tranne demenzialità). L'avviso è valido per tutti (lo ricordo così faccio bella impressione - inoltre ho 13 anni). Scrivete a: DOMENICO AIELLO, via Nazionale, 88075 Steccato di Cutro (CZ).

Ciao bella, come ti chiami? Si carina, proprio tu che leggi! Se vuoi corrispondere con un ragazzo amante dei videogame (S.NES) e (soprattutto) del "gentil sesso" (non si era capito, ndGK) scrivi a:
TOMMASO PANTANO, via C.Piovene n.18, 35127 Padova.

SNES giovane, allegro e simpatico desidererebbe corrispondere con CONSOLE pari requisiti. Scrivete a: MARTIN c/o Berti Via Chimenti 12, 50142 Firenze.

Posa i tuoi occhi su questo annuncio. Sono un mezzo pazzo (io direi che sei un pazzo fatto e finito, ndGK) che si diverte a portare l'orecchino sul destro (destro cosa? ndGK) e prendere per il xxxx chi segue la moda. Mi sto annoiando a morte, non ho nessuno con cui giocare o scambiare info sui game. Per questo vorrei formare un club. Scrivete in tanti (soprattutto femmine). Annuncio valido solo per Rimini (?!?!? ndGK) (vabbè, Gianca, ha detto "solo Rimini", vorrà dire che tu non potrai iscriverti... NdP).
MARCO CECCHINI, via Acquario 127, 47037 Rimini (FO).

Ma veramente state leggendo questo annuncio? Bene, perché mi piacerebbe corrispondere con le simpaticissime AMICHE di ConsoleMania e TGM. Ho 18 anni, sono moro, ho gli occhi verdi (e dicono siano belli!), sono anche un amico di Alex Foletto e... (e a noi? ndGK) Beh, cosa aspettate a scrivermi? L'indirizzo forse? Va bene, eccovelo (e adesso non avete più scuse):
FEDERICO BALZARIN, via Castelli 4 Martiri 23, 36075 Montecchio Maggiore (VI).

Dear Friends, sono un ragazzo di quasi 18 anni, se vi piacciono i videogiochi e i fumetti di DYLAN DOG, e se volete un amico in più, saettatevi a procurarvi carta e penna, io sono:
SALVATORE LO CICERO, Via Statuto 11, 20035 Lissone (MI).
siete pregati di scrivere in massa.
P.S.: Sono un bravissimo giocatore di ZELDA III: a chi interessasse qualche aiuto, il mio indirizzo è qui sopra; quindi a risentirci presto. BYE!

BOVAS'HARDCAFE'

co... Luca Betti ci accusa di essere "troppo schierati" con la Sega e di maltrattare le macchine Nintendo: "Più recensioni SEGA, più rubriche SEGA...", mah, se lo dici tu... A noi non sembra proprio di maltrattare le macchine Nintendo, anzi, ci sembra che le due ditte godano del medesimo trattamento! Se qui c'è qualcuno che vuole totalizzare qualcosa, mi sa che questo sei tu, che se anche le proporzioni fossero 90% Nintendo e 10% Sega, saresti capace di dirci che diamo a quest'ultima troppo spazio. A difenderci da chi ci accusa di mettere troppa pubblicità arriva anche Nico, che garbatamente propone a costoro una soluzione intelligente: perché non si comprano uno stick di colla e non appiccicano tra loro le doppie pubblicitarie? Oh, mi fa piacere che l'esercito di chi finalmente ha capito come stanno le cose stia lentamente allargando le sue fila: senza la pubblicità, infatti, la rivista non si fa. O meglio, si fa senza guadagnarci una lira. Il che significa che dopo un po' non la si fa più! Simone "Vic 20" Mazzino ci ha spedito la sua bella recensione di... non si capisce cosa! E non è la prima volta che mi capita (non con te, intendiamoci, dicevo in generale): se ci spedite una recensione, citate il gioco almeno una volta, almeno mettetele un titolo, altrimenti come facciamo a capire di cosa si tratta? Dal tuo scritto ho desunto che hai parlato di uno shoot 'em up, e poco altro, comunque la trama con Cristina d'Avena da mazzulare è davvero divertente, continua così! Concludiamo così con Renato Denis (che si è voluto anche "scusare" per essersi dimenticato di Elisa nella sua lettera precedente), che si chiede come mai Dave abbia concluso la sua risposta a Stefano Parrino con l'ostica frasetta "potrei dire altre cose, ma è meglio che mi fermi qui". Lo ha scritto semplicemente per troncare una risposta che poteva essere lunga chilometri, senza alcun intento offensivo. L'unica cosa certa è che, se dovessi scegliere tra le posizioni di Stefano e quelle espresse da Dave, anche io propenderei decisamente per quanto affermato dal mio collega: che la vita sia bruttina è un dato di fatto. Perché peggiorare la situazione con dell'inutile pessimismo?

L'ANGOLO DELLA PROF

Vi avevamo lasciati il mese scorso con un grande dilemma: la Teotochi se ne va, e adesso? Verrà dunque abolito l'angolo più amato/odiato del BHC? Verrà dunque a mancare quella punta di sadismo che rendeva la posta di ConsoleMania unica nel suo genere? Non sia mai! Ma come, non lo sapete che le professoresse sono come i re? Se ne va una, ed ecco che ne spunta subito un'altra, più cattiva e dispotica che mai, pronta a biasimarvi con calcolata regolarità a ogni vostro minimo errore. E a giugno, così ci ha promesso la nuova prof, sarete tutti bocciati! Ma adesso basta ciarlare inutilmente, e lasciamo la penna, pardon la tastiera, a Evarista Pinto De Paoli, che si è già data tanto da fare con le vostre castronerie...

1) Dunque a Simone il Vivo li direi...
2) ...il Metal a me non piace ma non me ne frega niente se qualcuno lo ascolta, e non ti permettere di prendere il culo chi lo ascolta drogato sarai te
3) La Pausini è una mezza matta ma a una bella voce (e sa anche come si coniuga il verbo avere... NdProf)
4) Beverly Hills e un bel programma inno cuono; ma non giudicare bene cioè.
5) Figlio di papa lo vai a dire a tuo babbo
6) secondo loro chi è che legge i giornalini dei videogiochi e chi si interessa molto a questi ultimi è un asociale o un gay (teoria interessante... NdProf)
7) Perchè, da un po' di tempo a questa parte, non recensi più giochi Nes?
8) Nel console mania di aprile hai recenso Indy Heat,
9) ma non è più come quando comprai Console Mania per la prima volta (1990) (Scusa, come hai fatto a comprare CM nel '90, se il primo numero risale a ottobre del '91? NdProf)
10) che se recensioni sei o sette. Perche?
11) Sieti i migliori in senso assoluto.
12) Qual è il migliore tra questi in ordine di vostra gradazione? (di vostra COSA, scusa? NdProf)
13) Il PR è una specie di MCD per SF o cosa. (è una specie di CVF per NT da mettere nello slot QHY del CDFG, ricordandosi prima di allacciare il KWR. Chiaro, no? NdProf) (comunque no, sarà una console a sè stante NdBovas)
14) le fatalyty
15) Verranno convertiti per MD SKYBLAZER, SUPER SFII TURBO, SLAM MASTER, WORD HEROES II (cos'è, un picchiaduro per scrivere testi? NdProf), e MKII?
16) Continuate così, siete grandi. Ha, un'altra cosa...
17) sapete se dovrebbe uscire prince of persia 2?
18) e quando se dovrebbe? (non lo so, ma dovrebbe -stavolta è giusto- uscire una guida all'uso dei congiuntivi... NdProf)

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI IL NOSTRO PREZZO!

SUPER NINTENDO

SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO
L. 309.000

SUPER NES + MARIO ALL STARS
L. 269.000

Addams Family
Alfred Chicken
Andre Agassi
Battle Cars
Buggs Bunny-Rabbit
Rampage
Champion League
Chavez Boxing
Choplifter III
Claymates
Equinox
Excaliber
Fire Stiker
Flintstones
Goal II
Joe & Mac II
Legend
Lemmings II: The Tribes
Metroid
Mickeys ultimate Challenge
NBA JAM
Peacekeepers
Pinball
Star Trek: Next Generation
Stunt Race FX
S.O.S.
T2 Arcade
Turn N' Burn: No Fly Zone
Undercover cop
Wizardry 5
Wolfnstein
Young merlin
WORLD HEROES II
Zool
Champ World Class Soccer
Pirates Of Dark Water
Ultimate Fighter
King Of The Monster 2
F1 Roc 2
SUPER STREET FIGHTER 2
Strikers 94
Space Ace
R. Giggs Champ Soccer
World Cup Usa 94
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L.109.000
Illusion Of Gia
SLAM MASTER

MEGA SEGA CD

MEGA CD + 7 GIOCHI
L. 599.000

MEGA CD + 1 GIOCO
L. 499.000

3rd World War
Alien Out Of World
Battle Of Fantasy
Dune
European Racers
Mega Race
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 109.000
Puggsy
Revenge Of Ninja
Shadow Of The Beast
Shadow Of The Beast 2
Star Wars Rebel Assault
Tom Cat Alley
Rise Of The Dragon
Revenge Of Ninja
Wing Commander
SENSIBLE SOCCER 99.000
World Cup Usa 94
MORTAL KOMBAT L.119.000
Vay
Lunar
Heimdall

MEGADRIVE

MEGADRIVE + 2 PAD + GIOCO
L. 269.000

Battleship
Bubba N Stix
Cesars Palace
California Games II
Castelvania
Champ Pool
Charles Barkley
Chester Cheetah
Columns III
Champ World C. Soccer
Dooble Dribble
Pirates Of Dark Water
Raimbow Island
Might And Magic III
Jim Power 3D
FATAL FURY 2
King Of The Monsters 2
R. Giggs Champ Soccer
Utopia
P. Sampras Tennis
World Cup Usa 94
Dune II
Joe & Mac
Mega Turrican
Mickeys Ultimate
Challenge
SUPER STREET FIGHTER 2
NBA JAM
Prince Of Persia
Rainbow Island
Romance Of 3 Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana Jones
Mario Andretti Racing
Time Killers
Time Trax
Tom & Jerry Frantic Antics
Total Carnage
Virtua Racing
The Incredible Hulk

PANASONIC 3DO

PANASONIC 3DO + 1 PAD + GIOCO
VERSIONE EUROPEA
L. 1.499.000

Microcosm
Out Of This World
Escape From Monster Manor
Twisted
Sewer Shark
Road Rash
Wing Commander twisted
Mega Race
Tom Kite Golf
Cowboy Casino
ESPN Baseball
Jurassic Park
Seven Shark
Space Shuttle

NEO GEO

NEO GEO + 4 GIOCHI
L. 899.000

Cartucce a partire da
L. 100.000

Art Of Fighting II
Top Hunter
Super Sideckicks 2
Karnous revenge
World Heroes 2 Jet

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI
PREZZI INCREDIBILI

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI I GIOCHI DEL MEGADRIVE, SUPERNES / SUPERFAMICOM
TELEFONA PER SAPERNE DI PIÚ AL N.
02/ 29402806

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

NIENTE, NESSUNO VI PUO' PREPARARE
MORTAL KOMBAT® II
SETTEMBRE 1994
SUPER NINTENDO®
MEGA DRIVE®
GAME BOY®
GAME GEAR®
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia
C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va)
Tel. 0331/219800 Fax 0331/219555
Acclaim®
entertainment inc.
MIDWAY®
MORTAL KOMBAT™ II IS LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.
RIVOLGITI AD UN NEGOZIO SELEZIONATO C.D. VERTE ITALIA
SECRET MOVES
ACQUISTA MORTALKOMBAT II E RICEVERAI IN OMAGGIO L'ESCLUSIVA CARTUCCIA CON LE MOSSE SEGRETE DI MORTALKOMBAT II!
È UN REGALO DI C.D. VERTE ITALIA!

Disney Software

Virgin

Il Libro della Giungla

PRESTO DISPONIBILE ANCHE PER MEGADRIVE

Porta con te lo stretto necessario ed accompagna Mowgli attraverso la guingla fino al villaggio. Lotta contro il serpentaccio Kaa e sconfiggi l'affamata tigre Shere Khan, in un'eccitante avventura da un classico Disney. Ti farà diventare matto come una scimmia!

DISPONIBILE SU:

Nintendo

NES
GAME BOY

Nintendo™, Game Boy™ & NES™ are trademarks of Nintendo Ltd.
The Jungle Book™ © Disney
® Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

LEADER
DISTRIBUZIONE S.p.A.
21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
Via Adua n. 22.